№5 2000 [32]

журнал для настоящих геймеров

ИГРОМАНИЯ

THIEF II
THE METAL AGE

DEATHMATCH

Q3 Fortress

Q3 Mission Pack: Team Arena

БУНКЕР

Редактор карт для Firestorm

РОССИЯ

«Казаки» - киллер Age of Kings?

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

MESSIAH

COUNTER-STRIKE

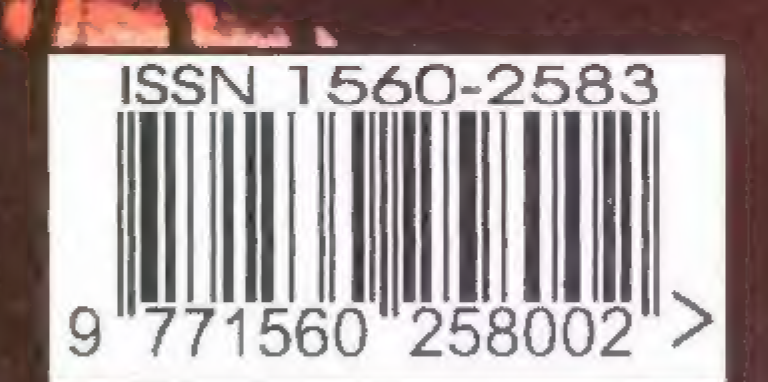
IMPERIUM GALACTICA II

Magic: The Gathering Основы профессионализма: КОМБАТ

! КОНКУРС

Лучший уровень для «Героев Меча и Магии III»

часть тиража укомплектована демонстрационным CD-ROM



ИГРОМАНИЯ

Слово от редактора

Наступает лето, игр выходит меньше, развлечений становится больше, и хотя солнышко пока еще не греет, а скорее издевается (особенно в Москве — первая половина мая ничем не отличалась от первой половины ноября), тем не менее — настроение летнее. Кто там жалуется на «экзамены и зачеты»? Это преходящее. Зато впереди целых три месяца отдыха. Можно уехать куда подальше, окопаться на грядках или, скажем, на юг махнуть. Можно. Летом многое дозволено. Главное при этом — не забывать про святое. А что святое для каждого геймера? Конечно же, компьютерные игры.

Правда, у компьютерных игр летом тоже наступает период интенсивного отдыха. Игровая индустрия словно бы погружается в дрему, лениво раскидывая ласты на солнышке и забывая радовать нас новыми классными проектами. Она ненадолго пробудится на 4 июля, в американский День Независимости, чтобы потом окончательно заснуть до самого конца августа.

Зато появляется масса времени для того, чтобы отрешиться от праведного дела вспахивания тибериумных грядок и бурения пулевых отверстий в телах пожизненно-агрессивных монстров. Самое лучшее — заняться продуктивной деятельностью. Как вариант, принять участие в полевых ролевках — сейчас для них самая страда наступила. Или засесть за редактор к любимой игрушке, изваять собственный уровень и потом заставлять друзей его проходить, удовлетворенно наблюдая за тем, как их стратегическо-мышевращательные навыки обламываются о хитроумистый гранит твоего инженерного гения. Приятно.

Приятно, когда можно забить на все и заняться тем, что нравится. Если есть модем и доступ в тенета Всемирной Сети — выбраться на безмерные вэвэвэшные просторы и показать буржуинским ракам, на скольких фрагах им предстоит зимовать. У нас — лето.

У нас — тоже. В этом номере «Игромании» появилось несколько новых рубрик и подрубрик. Дни становятся длиннее, ночи пролетают на автопилоте начинающихся вечером тусовок, а творческий гений рвется к неизведанным просторам, дорвавшись же — начинает искать, чего там вообще можно найти интересного. Кое-что отыскивается. «Территория разлома» — нам давно пора было сделать рубрику для нестандартных статей, не вписывающихся в рамки всех прочих существующих в журнале разделов. Интересного много, но куда, скажем, ставить King of Dragon Pass или любую другую подобную ей игру андеграундного толка, рассчитанную на неприлизанную трехмерными прелестями публику, а на тех, кому первичен увлекательный и оригинальный геймплей? Ты знаешь про такое понятие, как «компьютерно-игровой андеграунд»? Надеюсь, новая рубрика позволит тебе познакомиться с самыми лучшими его представителями. А еще — игровая индустрия содержит в себе непознанные глубины и неохваченные широты, которые безумно интересны... если суметь до них докопаться, вытащить на поверхность, представить на всеобщее обозрение. Есть горные породы, и есть разлом горных пород. «Территория разлома» — это статьи на разломе игровой индустрии, взгляд вглубь и мимо стандартов. Впрочем, многое еще впереди. Пока что мы представляем в ней два материала: один упомянут, а другой — с прошедшего фестиваля полевых ролевых игр. То, что, с нашей точки зрения, сейчас актуальнее всего, так как если включаться в ролевое движение и участвовать, то делать это надо сейчас, пока тепло (интересно, а когда все ж таки потеплеет?..) и пока лето.

Еще — подрубрика в «Хинтблоке», освещающая мультиплеерные игры с позиций конкретных руководств. Еще — новый блок «КОДекса», представляющий особый вид кодов, исполняемых при наличии Magic Trainer Creator (собственно, его наличие обеспечивается компакт-диском). Все эти коды гарантированно работают, и как бы иначе быть не может, т.к. изготовляются они в пределах редакции. Еще — конкурс на лучший уровень по «Героям»; то, что мы давно собирались сделать. Теперь подобные ему конкурсы сделаются постоянными и, если у нас все получится, будут в каждом номере. Они могут предстать и в роли викторин или хитрых задачек — абсолютно что угодно. Зачем себя ограничивать!

И последнее — лично от меня, как поклонника игрушки Magic: The Gathering. В этом номере публикуется реально необходимая для любого, кто хочет уметь играть в MTG, статья по комбату. Статья уникальна и аналогов не имеет, так что очень рекомендую вчитаться и понять все то, о чем в ней говорится.

На этом все. Читайте журнал. Пусть он поможет вам в отдыхе и в том, чтобы хорошо проводить время. Удачного всем вам лета — оно уже началось!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru
Выпускающий редактор и редактор компакт-диска
Игорь Власов
viv@igromania.ru
Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Святослав Торик
torick@igromania.ru
Корректор
Людмила Катаева
luda@obninsk.com
Дизайн и верстка
Виктор Кайков
victor@igromania.ru
Павел Васин
kabanok@yahoo.com
Серийный художник
Андрей Козонджий
Художник-иллюстратор
Даниил Кузьмичев
Web-программист
Денис Валеев
webmaster@igromania.ru
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс 274-9619, тел. 274-9620
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

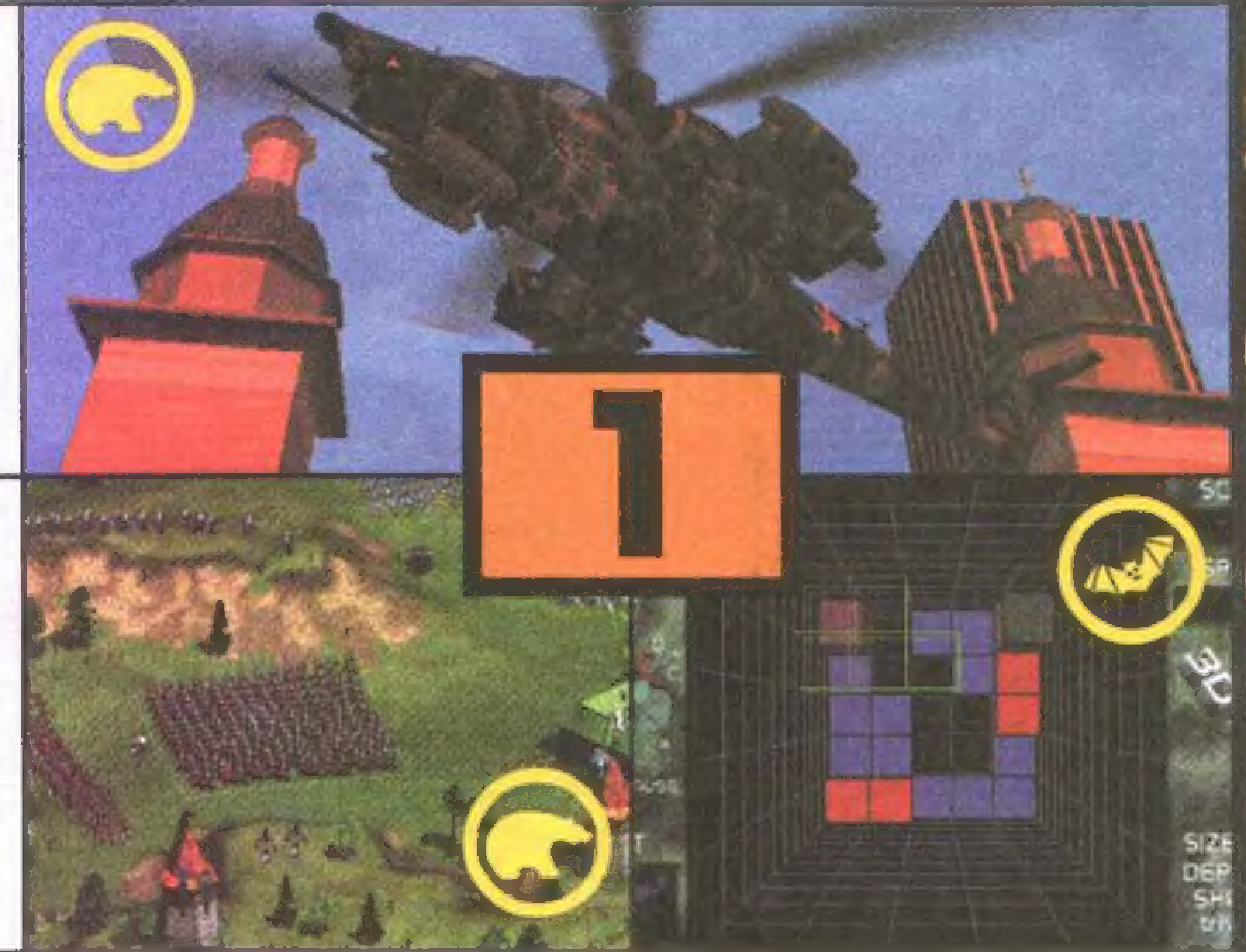
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
Тел. (095) 274-9618, 274-9619, 274-9620
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлено ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ №1277 © «Игромания», 1998-2000.
Тираж 29100.

СОДЕРЖАНИЕ № 5 (32) / 2000





БЛОК 1

БЛОК 2



РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

БЛОК 3

БЛОК 4



I. Игры





Подполковник Негода

negoda@igromania.ru

Смогут ли зачать что-то два отца квестостроения?

В продолжение предыдущей новости. Забросивший Monkey Island **Тим Шафер** отнюдь не собирается предаться круглосуточным медитациям с целью достижения вечной нирваны или, скажем, идти торговать помидорами. Он собирается... вау! делать новую игру! Его главным партнером в новом проекте станет **Питер Таскле**, тоже забросивший недавно Grim Fandango. Вот и думай теперь: а бывают ли в мире совпадения, или все совпадения — это закономерности, которые мы просто не понимаем? О новой игре не известно абсолютно ничего, кроме того факта, что она будет приключенческой. Впрочем, кто-то ожидал от этой парочки шутер?

RA2 — кастрированный TS?

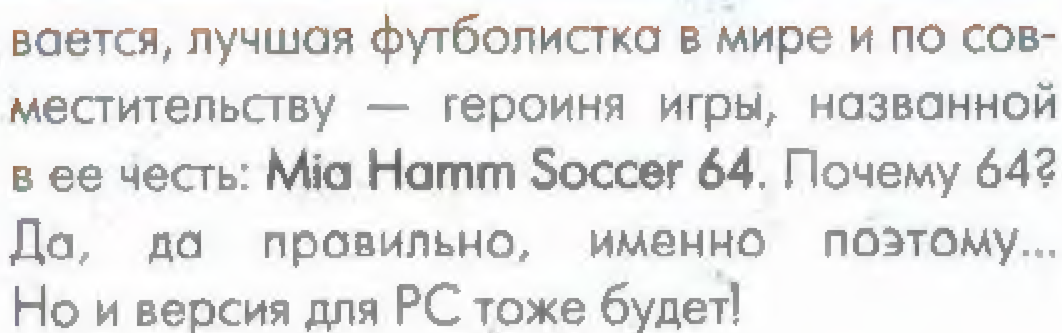


Ландшафт красив, спору нет, но из какого века эти уродливые спрайтовые юниты?

И снова анонсы от Westwood. На этот раз речь пойдет о сиквеле к полусиквелу к **Command&Conquer**, который теперь не будет иметь ничего общего с вселенной C&C. Угадал? Правильно, это **Red Alert 2**. Игра делается на урезанном (почему?) движке от Tiberian Sun. Мотивы разработчиков мне не ясны, но факт остается фактом: воксели заменят на спрайты, 3D превратят обратно в 2D, а разрушаемый рельеф вообще уберут к чертовой бабушке. Зато обещают много новых невиданных зверушек типа гигантских осьминогов, боевых дельфинов, ядерных мамонтов (нет, это уже не зверь, просто mammoth) — и это не считая десятков обычных танчиков-солдатиков. Дурдом какой-то. Зато скрины красивые. По одним источникам, игра выйдет в октябре 2000-го, другие называют дату 19 ноября 2000. Ну ладно, ждем-с...

Оригинальные девушки на E3

Многие сегодняшние новости отмечены печатью надвигающейся **E3**. А что делать — ведь это самое крупное событие в игровом мире (не считая только, пожалуй, Рождества :)). Компания **SouthPeak Interactive** привезет с собой на выставку не только игры, но и живую легенду женского футбола, так сказать, Рональдо в юбке — **Миа Хамм**. Она, оказывается, лучшая футболистка в мире и по совместительству — героиня игры, названной в ее честь: **Mia Hamm Soccer 64**. Почему 64? Да, да правильно, именно поэтому... Но и версия для PC тоже будет!



NOX жил, жив и будет!



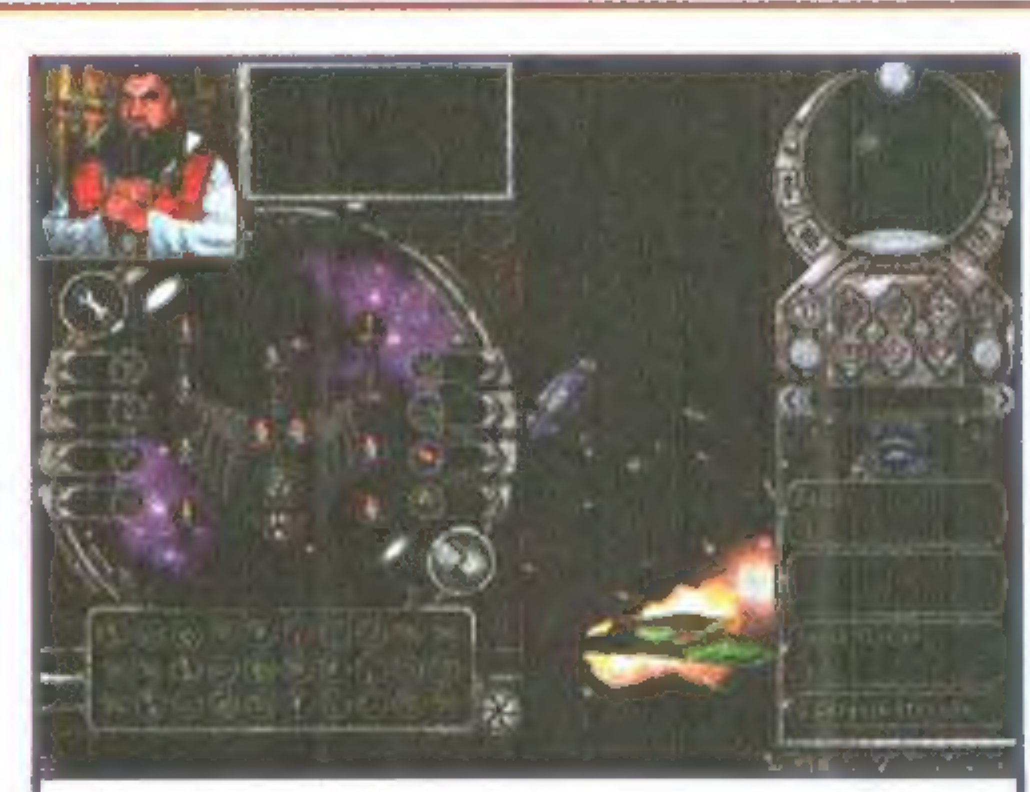
В 2002-м это уже будет классикой...

Будущее **Nox** представляется его создателям в самых радужных тонах. Окрыленные успехом игры, они строят далеко идущие планы. Итак, что нас ждет. Адд-он к Nox должен появиться уже осенью, точнее в октябре, причем в нем будут очень активно использоваться "народные" карты — best of the best из того, что можно найти в Интернет. Летом 2001-го

Скандалы месяца

Два разработчика близятся к релизу одной игры

Настоящий скандал разгорелся недавно между студией разработчиков **Holistic Design** и издателем **Ripcord Games**. Первые делали для последней игру под названием **Fading Suns: Noble Armada**. Игра, надо заметить, очень известная и уже довольно ожидаемая; делается она на основе настольной системы, которая принадлежит Holistic Design. Разработка близилась к концу (уже выпущена демка игры), когда Ripcord вдруг прекратил все отношения с Holistic Design, разумеется, оставив себе права на Noble Armada. Ребята из Holistic просто выпали в осадок — у них забрали их собственное детище и вообще лишили родительских прав. Ripcord, недолго думая, подыскала для игры другого разработчика, а именно **Matahari Studious**. Но "первый отец" ребенка не собирается так просто сдавать позиции. Holistic ведут активную работу по завершению проекта. Смешно, но Matahari занимается тем же самым. Учитывая, что игра была почти готова, когда издатель совершил такой финт ушами, похоже, мы скоро увидим две практически идентичных игры от разных компаний. Вернее, мы (покупатели) не увидим — такой ситуации возникнуть не может, но вот довести проект до конца обе стороны вполне в состоянии. Кому из двух братьев-близнецов суждено будет откинуть



Была Fading Suns: Noble Armada. А теперь будет Fading Suns и Noble Armada. Я бы свихнулся. М-да... А им только предстоит.

копыта, так и не увидев релиза? В Ripcord уверены, что, по существующему у них с Holistic соглашению, никто не сможет издать игру, которую разработчики "выдают" за Fading Suns. В Holistic, очевидно, думают иначе. Что ж, посмотрим, чья возьмет, а ты пока можешь сходить на два официальных сайта одной и той же игры, но не имеющих друг к другу никакого отношения:

www.noblearmada.com — Noble Armada (Ripcord)
www.fadingsuns.com — Fading Suns (Holistic)

мы уже будем рубиться в Nox 2, ну а где-то в далеком и безмерно светлом 2002-м году те из нас, кто доживут, смогут лицезреть и третью часть бессмертного хита. Излишне говорить, что про Nox 2 и, тем более, 3 пока нет абсолютно никакой информации. Более того, сам факт планирования этих игр до недавнего времени в Westwood называли не иначе как бредом и провокацией.

Monkey Island 3D



Это уже не адвенчура, а Mortal Combat какой-то получается.

Новость из разряда давно ожидаемых, но все равно сенсационных. **LucasArts** анонсирует **Monkey Island 4: Escape from Monkey Island**. Первое и главное — игра перешла в третье измерение. В остальном все менее революционно: если впихнуть пресс-релиз в одну фразу, то можно сказать, что нам обещают все то же самое, только больше и лучше. Думаю, такое положение дел совсем не разочарует большинство поклонников игры. Хочу напомнить, что команду разработчиков покинул **Тим Шафер**, один из создателей мира Monkey Island. Сможет ли LucasArts повторить успех первых двух частей без этой ключевой фигуры? Возможно, мы будем знать это уже в мае, поскольку компания планирует привезти игру на E3. А пока — зацени скриншоты или сходи на официальный сайт: *www.lucasarts.com/e3/default_monkey.htm*.

В тумане войны

Matrix Games будет издавать два новых воргейма. Один из них повествует о наполеоновской армии и носит название **Napoleonic** (ишь ты, прямо как Титаник!), а второй называется **Army of Tenessee** и погрузит нас... правильно, в родную гражданскую войну в США. Странно, что об обеих играх авторы говорят как об одной, видимо, различаться они будут только местом действия. Итак, их особенности: игры будут максимально приближены к исторической реальности, а значит, не будет никаких способов открыть всепоглощающий fog of war, и в этих обстоятельствах совершенно незаменимыми станут разведчики: ведь вражескую армию можно обнаружить только если она уже находится в пределах видимости. Команды армии тоже будут отдаваться не телепатическим путем, как в других играх, а вполне реальными живыми курьерами. Наконец, в течение одного дня игрок сможет отдавать ограниченное число команд. Планировать свои действия надо будет очень тонко, поскольку на выполнение каждой команды уходит время и неизвестно вообще, сможет ли твоя армия сделать то, что ты от нее хочешь. Одним словом, любопытно.

Куда бы еще засунуть Star Wars?

Давай на миг представим себя на месте руководства **LucasArts** и вместе подумаем: что можно еще выдоить из вселенной **Star Wars**, которая является единственным источником молока для огромной компании, но так, чтобы не повторяться? Шутер? Был, и не один. Стратегия? Есть. Гонки? Имеются. Квест, аркада, файтинг? Все уже издано. В какие еще формы можно облечь затисканную тему? Придумали? НЕТ? Я тоже, но руководству LucasArts надо придумать, иначе доить будет нечего. И они выпускают... **ТЕТРИС на основе Звездных Войн!!!** Тут даже комментировать нечего... Самое ехидное, что я мог бы придумать в похожей ситуации, это сказать: "Они бы еще тетрис по Звездным Войнам заделали!"

Сделай свой Half-Life!



А что если нам забацать вертолетный симулятор?

Скоро должен выйти **Software Development Kit 2.0** для **Half-Life**. Уж не знаю, верить разработчикам или нет, но нам обещают что-то потрясающее. С помощью нового SDK можно будет создавать модели, карты и, самое главное, МОД'ы. О МОД'ах разговор отдельный — это будет сказка. При наличии фантазии и необходимых умений пользователи смогут на основе HL создавать фактически игры любых жанров! Причем речь идет не только о том, что автомат можно перерисовать в саблю, а спецназ в скелетов — речь идет чуть ли не о стратегиях, полноценных РПГ и файтингах! Просто фантастика какая-то!

Скандалы месяца

За Pokemon уже льется кровь

Детскую настольную карточную игру **Pokemon** просто преследуют кровавые истории. Совершенно непонятно, отчего они берутся — игра совершенно милая и добрая, уж гораздо более, чем тот же MTG. Однако ж ведь... Сначала один ребенок им подавился (в смысле — жетончиком, которые требуются для игры) и задохнулся, потом еще один ребенок подал на кого-то в суд за то, что его обули на колоду или что-то в этом роде... Теперь дело дошло до поножовщины. Как всегда, один маленький маньяк украл у другого такого же маньяка заветную колоду. Потерпевший вместо того, чтобы обратиться в местные органы или хотя бы к родителям, решил устроить обидчику кровную месть. Для этого он вооружился кухонным ножом и газовым баллончиком и направился в сторону неприятеля. Там, как поется в песне, "завязалась кровавая битва", результатом которой стали серьезные ножевые ранения у горе-воришки. Вот так два покемонщика оказались одновременно преступниками и жертвами, только один из них лежит в больнице, а второй сидит дома (правда, под арестом и в ожидании полицейского разбирательства). Да уж, "Покемону" явно не везет. Или таковы закономерные следствия широчайшей популярности, которую игра сейчас приобрела за рубежом?

На столе как в космосе

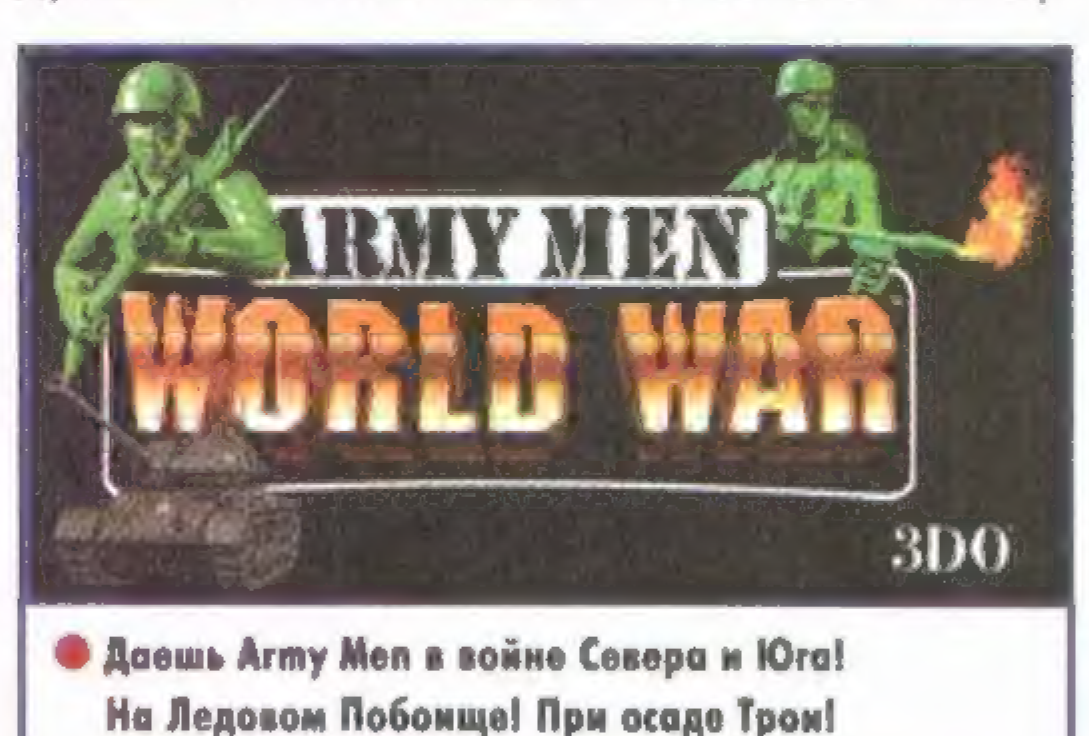
Все, наверное, слышали о настольной РПГ по **Diablo II**. И вот снова настольники доказывают всему миру, что они не только не умерли, но и осваивают все новые и новые игровые вселенные. Компания **Wizards of The Coast** планирует в скором времени (осенью) выпустить настольную ролевую игру в мире... **Star Wars**. Про то, сколько жанров уже имеет в своем активе вселенная Звездных Войн, читай где-то выше в новостях. Причем, если ты не в курсе, уже существуют две настольные карточные игры по SW: собственно **Star Wars** и примитивный **Young Jedi** (чем-то неуловимо напоминает обычную карточную игру в "очко"). Не удивлюсь, если в скором времени нас осчастливят еще и шахматами по мотивам Star Wars, а то и чем покруче. Компьютерная монополия по SW, опять же, была несколько лет назад сделана...

Сколько можно?!

Знаешь, что происходит быстрее, чем кошки родятся? Быстрее, чем кошки, плодятся только зеленые пластмассовые солдатики. Суть этой новости уже уловил? Еще бы, чуть ли не ежемесячно приходит писать (мне) и читать (тебе) нечто вроде: "3DO объявила об очередном продолжении своей серии Army Men. Следующая игра будет называться Army Men: ..." Вместо точек сегодня вставим слова World War. Что самое интересное, игра не только анонсирована, но уже и готова! То есть никаких периодов томительного ожидания, бесценных скриншотов, долгожданной демки... К чему эти мелочи? Раз-два, пару строчек в код дописал, новое название придумал — и сиквел поехал на золото. Что будет "нового" в "новой" игре — не хочу говорить. Все равно никто это читать не будет. Просто перечислю все существующие на сегодня игры серии Army Men:

Army Men, Army Men II, Army Men: Toys in Space, Army Men 3D, Army Men: HQ, Army Men: Air Attack, Army Men: Air Tactics, Army Men: Sarge Heroes, Army Men: World War...

Пока вроде все.



Даешь Army Men в войне Севера и Юга! На Ледовом Побоище! При осаде Трои!

EverQuest идет в Россию!

Возможно, скоро в России кончатся времена, когда онлайновые игры были привилегией лишь одного счастливого процента наших играющих соотечественников. Недавно Ubi Soft купила права на распространение и поддержку EverQuest: The Ruins of Kunark на территории России. The Ruins of Kunark — это, как ты правильно догадался, адд-он к одной из самых популярных онлайновых ролевок EverQuest. Правда, поиграть с пиратских дисков, скорее всего, не удастся, так что в данном случае "более доступный" не означает "более халявный".


The Ruins of Kunark. Для России — самое то!

Майор Кира живьем на E3

Если одни привозят на E3 женщин-футболисток, то другие приглашают... живых женщин-офицеров из Star Trek. Nana Visitor, которая играла в легендарном сериале Майора Киру (Major Kira), будет раздавать поклонникам автографы и улыбки у стенда Simon & Schuster Interactive, посвященного Star Trek Deep Space Nine. Правда, почитатели ее таланта смогут пообщаться со звездой всего один час, после чего она больше на E3 не появится — по крайней мере, не в качестве ходячей декорации.


Это не она там, в прицеле? Нет, показалось...

Что будет с Throne of Darkness?


Странно, почему у японских скелетов такие широкие глазницы?

Тревожно складывается судьба у перспективного ролевого проекта Throne of Darkness. Сначала Sierra купила права на игру у Acclaim (а хорошие игры не продают... впрочем, плохие — не покупают). Теперь вообще поползли слухи о возможном прекращении работ над игрой и закрытии проекта. Разработчики уже думают о новом издателе, а Sierra соображает, на кой черт она это покупала...

II. Индустрия



В Америке даже GOD продается...

Один из китов игровой индустрии, крупный издатель Gathering of Developers (G.O.D.), был недавно проглочен еще большим китом — мега-паблишером Take 2 Interactive. Сумма контракта не разглашается, но можно предположить, что речь идет о деньгах, на которые можно, например, провести всем российским компьютерщикам бесплатный И-нет. Причины сделки стороны мотивируют так: компании Take 2 очень понравилась линейка G.O.D. на 2000/20001 год, а так как лишние деньги у компании имеются, почему бы не прикупить немного хороших игр? G.O.D., в свою очередь, заинтересована в использовании мощнейшей дистрибьюторской сети Take 2. Вот такой симбиоз получился. Для нас, игроков, интерес представляет только одно обстоятельство: произойдут ли какие-либо изменения в планах "Сборища Разработчиков"? Представители обеих сторон заверяют нас, что нет. Более того, G.O.D. продолжит издавать игры автономно, под своей торговой маркой, что, на мой взгляд, очень правильно. Напомню: в ближайшую пару лет от Gathering of Developers нам следует ждать такие хиты, как Rune, Max Payne, F.A.K.K. 2 и другие.



Gathering of Developers.


Take 2 Interactive.


3DO

Разработчик Rainbow Six прекратит свое существование?

Ходят упорные слухи, что независимая компания **Red Storm** (кто не в курсе — серия Rainbow Six) испытывает нешуточные финансовые затруднения. Причем настолько серьезные, что, кажется, дело движется к продаже компании. Кому — неизвестно, да и сам факт еще не подтвержден. Но некоторые пророчат на место покупателя всепоглощающую **Infogrames**. У Microsoft демонополизация, а в игровой индустрии — наоборот?



● Прощай, Rainbow Six?

Отряд не заметил потери бойца...

Ни с того ни с сего (по крайней мере, для широкой публики) закрылась компания **Unique Entertainment**. Компания эта, прямо скажем, малоизвестная, работала она над одним единственным проектом — адвенчурой **Third Shift**. Естественно, вместе со смертью компании в одну могилу с ней закопали и ее детище. Вот и вся новость. R.I.P.

Широка EA моя родная!

Пиарщики из **Electronic Arts** думали-думали и решили: что за черт? Компания издает столько игр, а ее название почти нигде не упоминается! Безобразие! Никакой раскрутки! И решили впредь издавать все игры под одной из трех марок: **EA Sports**, **EA Games** и **EA.com**. С первой все понятно — она и раньше так называлась. Второй лейбл будет стоять на всех неспортивных играх компании. И правда: много ли игроков знает, что Command&Conquer или The Sims появились на свет благодаря Electronic Arts? А все потому, что не было соответствующего логотипа. Теперь будет. Третья марка (EA.com) будет ассоциироваться с одноименным сайтом. Вернее, даже не сайтом, а целым онлайновым сервисом, который откроется только в конце лета. Скорее всего, это будет что-то вроде MPlayer или MSN Gaming Zone.







Н-да... Люблю, когда пиар правильный. Вот у EA правильный пиар (с).

Голливудские корни The Sims

Что общего между **The Sims** и Голливудом? Оказывается, связь есть. Как выяснилось, в процессе разработки игры **Уил Райт** из **Maxis** пользовался помощью двух голливудских сценаристов Дэнни Бильсона и Поля Де Мео. Эти парни работали в Голливуде над несколькими боевиками, ну а в Maxis они консультировали разработчиков на тему, что может быть увлекательного и интригующего в обычной семейной жизни. Странно, что после этого в The Sims нет перестрелок и погонь на раздолбанных автомобилях. ■



Спаммер спаммера видит издалека

"Если вам засылают спам — посылайте спам в ответ!" — нечто в этом роде посоветовал "The Easy Guide to Network Security" от компании Cisco. Конечно, у нормального пользователя подобное предложение вызовет некоторые спазмы желудка и недоумение, но таких было немного, так как сей совет убрали с сайта компании только после того, как руководству компании на это "прозрачно намекнули". В полной версии говорилось, что спам на самом деле — вещь безобидная, но все же забивает место на диске, просто надоедает, в конце концов. Поэтому, чтобы не было обидно, отсылайте это все назад, чтобы обидчику тоже было неприятно. Позже пиарщики Cisco заявили, что это была "серьезная ошибка", что они вовсе не хотели из нормальных людей сделать отъявленных спаммеров. В общем, соринку на чужом пиджаке найти — это все мастера, а бревно в собственном глазу обнаружить сложно...

Видеоигры и агрессия

Похоже, всех уже достала эта тема. Но что поделаешь, если даже ученые взялись за сию проблему. Два представителя племени яйцеголовых, недолго раздумывая, накатали проблемную статью, в которой они обвиняют игры чуть ли не во всех грехах. Мол, в фильмах все понарошку, а в видеопобоищах все интерактивно и вроде как игроку надо сосредотачиваться на агрессии и все такое. Чтобы доставить удовольствие от чтения, в принципе, неплохой статьи (это во мне уже редакторская жилка пробивается), люди в халатах выложили свой опус в Сеть. Поучительное описание грядущего конца света от насилия близких своих можно найти по адресу

http://news.bbc.co.uk/hi/english/health/newsid_720000/720707.stm.

Купил телефонную линию? Получай Интернет!

Интересную услугу предоставляет фирма World Online, что располагается в Великобритании. Всем арендовавшим телефонную линию у дочерней компании World Online Telecom полагается практически на халяву неограниченный доступ во Всемирную Сеть. Стоимость такой услуги — всего-навсего 15 великобританских фунтов стерлингов (представляешь, 15 фунтов денег — "тяжелые", наверное, взносы). Напоминаю: это только у нас МГТС безраздельно правит коммуникационными линиями от имени государства, но за мизерную арендную плату. У них же каждый выбирает своего телефонного прова, какого хочет. В общем, выбираешь World Online Telecom — и у тебя собственный доступ в Сетку. Плюс скидка на голосовые сообщения для тех, кто пользуется ТОЛЬКО И-нетом от World Online. Для новичков — скидки. Вот бы у нас так: заплатил около 36 баксов — и получил Интернет, телефонную линию и все такое прочее...

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Пятьдесят



Май	Апрель	Всего месяцев	Достигнутый максимум	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	3	2	3	Might & Magic VIII	New World/3DO/"Бука"	RPG
1	9	2	1	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/Electronic Arts/Soft Club	AutoSim
2	10	2	2	Messiah	Shiny/Interplay	Action
3	1	3	1	Might & Magic VIII	New World/3DO/"Бука"	RPG
4	3	5	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-on	New World/3DO/"Бука"	Strategy
5	2	3	2	The Sims	Maxis/Electronic Arts/Soft Club	Life Sim
6	7	2	6	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
7	-	-	7	Evolva	Computer Artworks/Interplay	Action
8	6	5	6	C&C: Tiberion Sun / Firestorm	Westwood/Electronic Arts/Soft Club	Strategy
9	5	5	1	Unreal Tournament	Epic/GT Interactive/Soft Club	Action
10	8	5	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	Action
11	-	-	11	Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SpaceSim
12	4	5	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
13	-	-	13	Daikatana	ION Storm/Eidos	Action
14	13	2	13	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
15	12	3	7	Nox	Westwood/Electronis Arts/Soft Club	Rogue RPG
16	11	5	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	Strategy
17	-	-	17	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT Interactive	Strategy
18	19	2	18	Airport Inc.	Krisalis/Take 2/"Бука"	Economical Sim
19	14	3	11	Tzar/"Огнем и Мечом"	Haemimont/Snowball/1C	Strategy
20	15	5	15	Tomb Raider: The Last Revelation/The Lost Artifact	Core Design/Eidos	Action
21	16	5	5	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	Action
22	17	5	3	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	Strategy
23	18	3	13	Final Fantasy VIII	Squaresoft/Eidos	ConRPG
24	20	5	10	Ultima IX: Ascension	Origin/Electronic Arts/Soft Club	RPG
25	-	-	25	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	Action Sim
26	22	5	9	Homeworld	Relic/Sierra	Strategy
27	23	5	10	BattleZone II	Activision	Action/Strategy
28	32	2	28	Gunship!	Microprose/Hasbro	AviaSim
29	24	5	11	GTA 2/"Беспредел"	DMA/Take 2/"Бука"	Action
30	34	2	30	KA-52: Team Alligator	Simis/GT Interactive	AviaSim
31	25	5	9	Gorky 17/Горький-17 (18)	Metropolis/Snowball/1C	Strategy/RPG
32	26	3	23	Killer Tank	ElectroTECH/1C	Action
33	40	-	33	F1 2000 Championship	EA Sports/Electronic Arts/ Soft Club	AutoSim
34	27	5	13	Wheel of Time	Legend/GT Interactive/Soft Club	Action
35	-	-	35	Tachyon: The Fringe	NovaLogic/NovaLogic	SpaceSim
36	38	3	36	Star Wars: Force Commander	LucasArts/Activision	Strategy
37	30	5	15	Urban Chaos	Eidos/Mucky Foot	Action
38	31	4	31	Earthworm Jim 3D	Interplay	Arcade
39	-	-	39	Rollcage Stage II	Psygnosis/Take 2	Arcade
40	33	5	18	Atlantis II/"Атлантида II"	Cryo/Nival/1C	Adventure
41	35	5	8	Omikron	Quantic Dreams/Eidos	Action/Adventure
42	-	-	42	Shadow Watch	Red Storm/Take 2	Strategy
43	36	5	22	Revenant	Cinematix/Eidos	Rogue RPG
44	37	5	16	Gabriel Knight 3	Sierra	Adventure
45	-	-	45	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	AutoSim
46	39	5	25	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts/Soft Club	Economical Sim
47	-	-	47	Theocracy	Philos Labs/Ubi Soft	Strategy
48	42	5	18	Driver	Reflections/GT Interactive/Soft Club	AutoSim
49	43	5	28	Flanker 2.0	Eagle Dynamix/Mindscape	AviaSim
50	44	5	23	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Actualize/"Дока"	AutoSim

Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке. Составитель - Дмитрий Бурковский.

Даты выхода игр

Май

Army Men World War 05/02/00
LEGOLAND 05/02/00
MDK 2 05/09/00
Private Wings 05/12/00
Dracula 05/15/00
Profligth 2000 05/15/00
Evolva 05/16/00
Start Up 2000 05/16/00
Soulbringer 05/18/00
Sacred Amulet 05/19/00
Beyond Atlantis 05/22/00
Daikatana 05/22/00
Caesar's Palace 2000 05/23/00
Earth 2150 05/23/00
Motocross Madness 2 05/25/00
PGA Championship Golf 2000 05/26/00
Time Machine 05/26/00
Reach for the Stars 05/29/00
Bust a Move 4 05/30/00
Icewind Dale 05/30/00
Shogun: Total War 05/30/00

Июнь

Felony Pursuit 06/01/00
Ground Control 06/04/00
Monopolization 06/05/00
Backyard Baseball 2001 06/06/00
Indy Racing League 2000 06/06/00
Vampire: The Masquerade Redemption 06/10/00
Chess Grandmaster 06/13/00
Star Trek: Klingon Academy 06/13/00
Legend of the Blademasters 06/14/00
Deus Ex 06/15/00
Insane 06/20/00
Star Trek Conquest 06/20/00
KISS: Psycho Circus 06/26/00
Worlords Battlecry 06/26/00
Deep Fighter 06/30/00
Diablo 2 06/30/00
IHRA Drag Racing 06/30/00
Pharaoh Cleopatra Expansion 06/30/00
Test Drive Cycles 06/30/00

Июль

Jeremy McGrath Supercross 2000 07/03/00
Buick Courses 07/11/00
Hitman: Codename 47 07/17/00
Sudden Strike 07/17/00
Dogs of War 07/24/00
Blair Witch 1: Rustin Parr 1941 07/27/00
Dark Reign 2 07/28/00
Star Trek: New Worlds 07/30/00

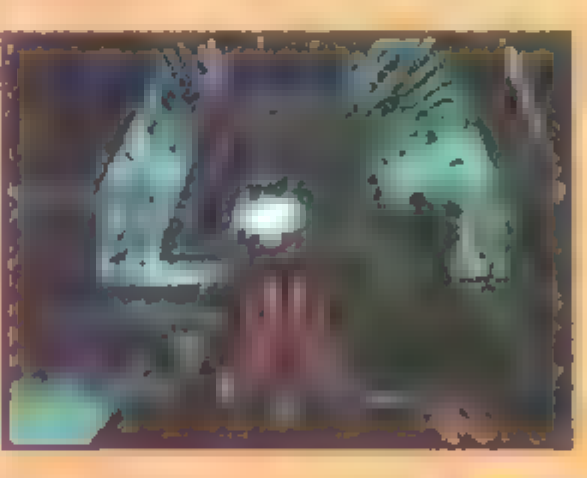
• Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированные его изменения сроков, которые имеют привычку вносить компании-производители.

ДЕМО-ВЕРСИИ



Daikatana

Разработчик ION Storm
Издатель E dos interactive
Жанр 3D Action
Требования PII-233, 32Mb, обяз. 3D уск.
Размер 102.5Mb



Провал месяца. Провал года. Самая скандально-посредственная игра. Шутка года и ложь года. Когда начинаешь говорить о том, что скрывается под именем Daikatana и маскируется именем Ромеро, слезы выступают на глазах. Ну нельзя же так! Ну ведь фигня получилась! Ну... а, Бог с ними! Сам посмотришь и все поймешь.



Die Hard Trilogy 2

Разработчик n-Space
Издатель Fox Interactive
Жанр Action
Требования P-200, 32Mb, 3D уск.
Размер 33Mb

Неплохой 3D шутер по одноименной киноленте, где главному герою предстоит много бегать, мало прыгать и стрелять во все, что движется. Цветастые и простоватые спецэффекты, весьма непритязательная графика (с PlayStation портировали, как-никак), динамичный геймплей. Виртуальный тир любишь? Забирай!

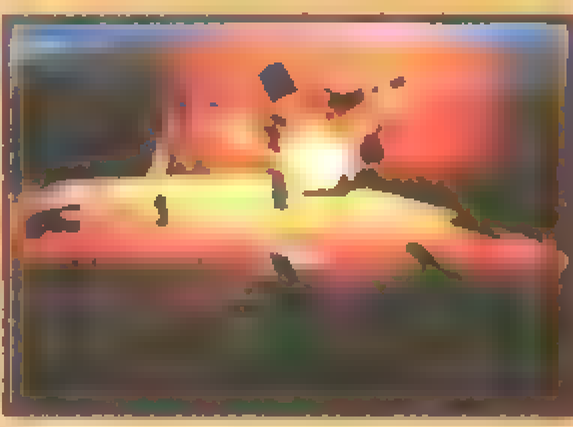




Dogs of War

Разработчик TalonSoft
Издатель TalonSoft
Жанр RTS
Требования P-II 266, 32Mb, рек. 3D уск.
Размер 117Mb

Стратегия, красивая и трехмерная. Когда-то называлась Monkeys of War, потом решили переименовать. Неплохой 3D движок, множество интересных и необычных юнитов, умный и отзывчивый на твои ошибки компьютер. В общем, все хорошо, одно непонятно: что им обезьяны сделали?





EuroLeague Football

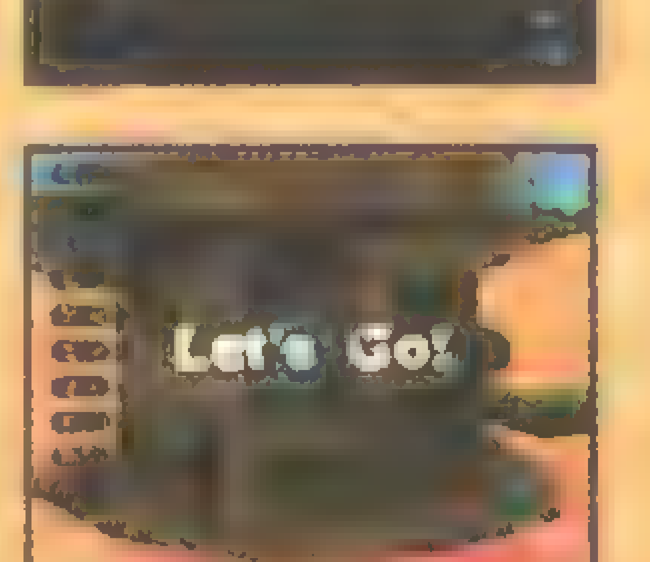
Разработчик Dinamic
Издатель Dinamic
Жанр Менеджмент
Требования P-200, 32Mb
Размер 58.1Mb

Подарок немногочисленным поклонникам футбольных менеджеров, вероятно, чтобы те не вымерли, как это в свое время сделали динозавры. Кстати, весьма неплохой менеджмент, право слово! Богатый выбор команд и все типы турниров и футбольных игр.

Lemmings Revolution

Разработчик Tarantula Studios
Издатель Take 2
Жанр Puzzle
Требования PII-266, 64Mb, 3D уск.
Размер 33.3Mb

Лемминги остаются леммингами "где" и "когда" угодно. Вот и еще одно воплощение идеи с перемещением команды забавных грызунов из точки А в точку В. На этот раз в 3D, со всеми причитающимися атрибутами в виде настраиваемой камеры и вращаемого ландшафта. Качественные головоломки — вещь достаточно редкая, а по сему и выбор "Мании" в этом номере достается "Леммингам".



NASCAR Legends

Разработчик Papyrus
Издатель Sierra
Жанр Гонки
Требования P-200, 32Mb, рек. 3D уск.
Размер 24.5Mb

Если Sierra с упорством, достойным лучшего применения, делает NASCAR, значит, это действительно кому-нибудь нужно. Значит, есть еще поклонники по закоулкам и фанаты с денежками. А значит, в новой версии будет еще чуть-чуть кольцевых трасс и много-много громких имен, много-много известных фотографий и самая малость изменений (эх! как жаль, что без этого обойтись нельзя).



The Time Machine

Разработчик Cryo Interactive
Издатель Cryo Interactive
Жанр Квест
Требования P-200, 32Mb, рек. 3D уск.
Размер 71.5Mb

Очередное творение Cryo — квест, в котором игроку предстоит ознакомиться с адаптированным изложением книги Герберта Уэллса "Машина Времени". Главный герой переносится на 800.000 лет вперед и попадает в эпоху декаданса человеческой цивилизации. Дабы спасти жителей этого временного периода и вернуться в "свое время", игрок должен найти мифического Кроноса — властелина времени. Новый трехмерный движок весьма неплохо доказывает, что не все 3D игры — экшены и что квесты в 3D смотрятся весьма неплохо.



Tripple Play 2001

Разработчик Treyarch
Издатель EA
Жанр Бейсбол
Требования P-200, 32Mb, рек. 3D уск.
Размер 36.7Mb

Бейсбол — он тоже, между прочим, спорт. И не беда, что некоторые несознательные люди (и я в их числе) этого не понимают. Зато всем сознательным людям пред-



лагается демка нового бейсбольного симулятора от EA. В ней, правда, можно только поотбивать мячик в одиночной игре, но вот в финальной версии обещают все, что только душа пожелает.

Ultimate Hunt Challenge

Разработчик EA Sports
Издатель EA
Жанр Охота
Требования P-200, 32Mb, 3D уск
Размер 15.3Mb

Ну нравятся американцам симуляторы охотников! Они, видать, спят и видят, как пойдут охотиться на оленей или на фазанов. А коли в реальной жизни не получается, так хотя бы за компьютером дайте пострелять. Вот и EA пошла на поводу у общественности (тамошней) и выпустила симулятор охоты. Истреблять в нем можно один из трех видов живности: оленей, индюшек и фазанов. На компакте выложена демо версия "против индюшек", две остальные демки заинтересовавшиеся могут скачать в Сети.

P.S. Почему против индюшек? Дык, нравятся они мне!

Vyruz: Destruction of the Untel Empire

Разработчик Chilicon Valley
Издатель Chilicon Valley
Жанр Аркада
Требования P-200, 32Mb, обяз. 3D уск
Размер 62.3Mb



Еще одна "Громада". Дожили! Русские игры начинают клонировать. А ведь если бы не стандартный избитый сюжет о страшном будущем и не менее стандартно-избитое оружие, игра была бы весьма ничего. Ездить на предоставленном броневичке по отрендеренным ландшафтам и стреляться с юнитами противника весьма интересно, графика не напрягает своей убогостью и музыка тоже в тему. Любишь играться — ставь и играйся.

ДЕМО-ВЕРСИИ

DAIKATANA
DIE HARD TRILOGY 2
DOGS OF WAR
EUROLEAGUE FOOTBALL
LEMMINGS REVOLUTION
NASCAR LEGENDS
THE TIME MACHINE
TRIPPLE PLAY 2001
ULTIMATE HUNT CHALLENGE
VYRUZ: DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE

ИГРО МАНИЯ

ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
УТИЛИТЫ
НЕОБХОДИМЫЙ СОФТ
ТРЕЙНЕРЫ
БУНКЕР
DEATHMATCH
РОССИЯ

МАЙ 2000 # 05
демонстрационный CD-ROM

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ТРЕЙНЕРЫ
БУНКЕР
DEATHMATCH
ПАТЧИ
УТИЛИТЫ



ПАТЧИ 

Вместо предисловия

Патчи, как, впрочем, и всегда, берутся в основном с Adrenaline Vault (*www.avault.com*). То, чего нет в необъятных архивах этого сайта, можно вытянуть из Gamespot (*www.gamespot.com*), GamesDomain (*www.gamesdomain.com*), Gameplay (*www.gameplay.com*), CDROM (*www.cdrom.com*) или Download (*www.download.com*). Если уж совсем трабл, то ищи на страничках издателей/разработчиков. Или на нашем компакте.

Codename Eagle

Версия 1.33
Размер 6.7Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/cebetaupd133.zip

Не только исправляет ошибки, но и добавляет новые фишки вроде эсминцев, дирижаблей и мобильной артиллерии. Если игра еще не надоела — ставь

Demolition Racer

Версия Update №1
Размер 0.8Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/DRacerUpdate.exe

Исчезли кое-какие проблемы с выпадающими полигонами. Но играбельность подобными трюками вряд ли исправишь...

Duke Nukem 3D

Версия PCI Patch
Размер 1Mb
ftp://ftp.cdrom.com/pub/3drealms/3drealms/patches/dnsndfx15.exe

На полном серьезе, самый нужный патч из всех на этой странице. Исправляет ошибки со звуком на PCI-картах в стареньком Duke Nukem 3D! Типа, классика жива и все такое.

Final Fantasy VIII

Версия 1.2
Размер 9.5Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/FF8SqeaPatch.zip

Исправляет ошибки, недобитые прошлым патчем. Ну, проблемы с DirectX 7, GeForce и беспричинными выпаданиями в Windows. Так вот, вроде все это окончательно исправлено. Надо полагать, до следующего патча.

Imperium Galactica 2

Версия 1.04
Размер 3Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/IG2-V104.zip

Исправлен обожоемый всеми "Kra'Hen message" баг. Все.

Kawasaki ATV PowerSports

Версия 1.12
Размер 3.5Mb
ftp://ftp.monkeybyte.com/WinOS/atv_patch112.EXE

Не такой уж и нужный потч, подправляет некоторые нюансики — скорее для фанатов, чем для большинства. Однако, боюсь, одно то, что ты играешь в эту игру, красноречиво говорит само за себя.

Majesty

Версия Update №2
Размер 2.5Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/MajestyUpdate2.exe

Основное достоинство — увеличена стабильность сетевого компонента и появилась возможность менять скорость течения времени во время игры (клавишами < и >). Нужная и приятная вещь.

Mig Alley

Версия 1.23
Размер 2.2Mb
www.rowansoftware.com/mig/MIG123.EXE

Как всегда, исправлено огромное количество того, что обычно исправляют. Это авиасимулятор, у них так принято.

MindRover

Версия 1.05
Размер 3Mb
www.cognitoy.com/media/MRV105setup.exe

Изменения касаются баланса игры и некоторых периодически проявляющих себя глюков. Не очень нужно, но такая забота похвально.

NASCAR Legends

Версия 1.2.0.4
Размер 1.5Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/nl_1204.EXE

Перечислять, что исправлено, не имеет смысла — лучше вооружись словарем и почитай внимательно readme-файл. Там текста — на два наших журнала. Если вкратце, ставить необходимо всем, кто еще держит эту вещь у себя на винчестере и частенько практикует сетевые гонки

NASCAR Racing 3

Версия 1.2.0.4
Размер 4.3Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/n3_1204.EXE

Это только говорят, что лишь Ленин и "Партия" — близнецы-братья. Если судить по патчам для NASCAR Legends и NASCAR Racing 3, это вообще одна игра. Вот так надо движки делать — даже ошибки общие!

Quake III Arena

Версия 1.17 Point Release
Размер 8.5Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/q3pointrelease_117.exe

Очередной Point Release, тот самый, о котором все так много и долго говорили. Чуть ли не единственный в истории патч, исправляющий ошибки в системе безопасности продукта при игре через Интернет. Отдай дань мужеству id и срочно ставь!

Rollcage Stage II

Версия 1.0a
Размер 0.8Mb
ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/games/patches/rollcage_stage_ii.exe

Миленький потч. Добавляет поддержку bump mapping для счастливых владельцев Matrox G400.



Sim Theme Park

Версия 2.0
Размер 5.7Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/TPPatchTwoEUROAMER2.exe

Исправляет кое-какие глюки с некоторыми графическими и звуковыми карточками. Как ты уже догадался по названию, только для американской версии игры.

Soldier of Fortune

Версия 1.04 Beta
Размер 0.7Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/sof104patch.exe

В основном исправляет проблемы со звуком и со стабильностью сетевой игры. Очень порадует владельцев карт, поддерживающих EAX, но не построенных на базе SB Live!

StarSiege: Tribes

Версия 1.11
Размер 5.85Mb
ftp://ftp2.sierra.com/pub/pc/patches/TRIBES10TO111.EXE

Очередной апдейт к одной из лучших онлайновых стрелялок. Избавляет от некоторых ошибок в клиентской части программы плюс закрывает большинство лазеек для не совсем честной игры.

Star Trek: Armada

Версия 1.1 Beta
Размер 2Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/armada11beta.exe

Разработчики тут много всего подправили, однако ставить "бета-версию патча" (звучит как диагноз) лучше лишь владельцам GeForce, TNT2 или Intel 810 — остальным надежнее дождаться "финала".

Tachyon: The Fringe

Версия Update b
Размер 3.8Mb
ftp://ftp.novalogic.com/pub/updates/ttfrev1/ttfupd8b.exe

Кое-какие глюки с исчезающими в никуда кораблями перестали нас мучить. Плюс подправлен баланс. По крайней мере, на этом настаивают разработчики.

Tiger Woods PGA Tour 2000

Версия 1.1
Размер 2.3Mb
ftp://ftp1.ea.com/pub/easports/patches/tiger2000/tw2000_patch1.exe

Основные исправления касаются графики. Например, оптимизирован процесс кэширования текстур для машин с несколько странной конфигурацией — 32Mb оперативной памяти + те же 32Mb на видеокарте. Ты встречал таких извращенцев?

X — Beyond the Frontier

Версия 1.96
Размер 0.7Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/X196eng.zip
www.beyondthefrontier.com/english/downloads/XE18to19b.EXE

Разработчики потихонечку впадают в маразм — исправляют свои же патчи. Если после апдейта до версии 1.95 сохраненные игры перестали загружаться, попробуй эту микстуру.

В том случае, если твоя версия отличается от 1.9, не забудь перед установкой патча проапгрейдить ее соответствующим образом. Линк и файл на диске прилагаются.

ТРЕЙНЕРЫ



Alpha Centauri

ftp://ftp.avault.com/cheats/alpcentrainers.zip

Большая подборка трейнеров. Начиная от денежного (до 16 миллионов) и заканчивая трейнером, дающим возможность получать по одному Tech каждый ход.

Command & Conquer: Tiberian Sun

www.xcheater.com/pc/c/190.shtml

На этой страничке лежит аж ВОСЕМЬ трейнеров для разных версий игры. Возможности просто фантастические.

Flying Heroes

www.xcheater.com/cgi-bin/download.cgi?mdkfhcht.zip

При запуске трейнер дает деньги на халяву. Можно сразу же проапгрейдить все пушки и корабли.

Imperium Galactica 2

www.xcheater.com/pc/i/66.shtml

Здесь ты найдешь аж ЧЕТЫРЕ трейнера для различных версий игры.

NFS: Porsche Unleashed

ftp://ftp.avault.com/cheats/nfsporschemon.zip

Бесконечное количество денег. Если захочешь пройти "временную компанию", то оценишь.

Rollercoaster Tycoon

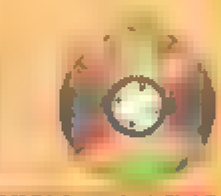
ftp://ftp.avault.com/cheats/cesrcttr.zip

Еще один многофункциональный трейнер, позволяющий настраивать одну из тридцати различных игровых опций.



Раз в три месяца мы выкладываем на компакт полную библиотеку читов Dirty Little Helper. Здесь ты найдешь читы, коды и советы к 2228 игр для PC, 675 для Sony PlayStation, 380 для Nintendo, 220 для Super Nintendo и 18 для Dreamcast. Теперь полная версия DLH появится на компакте, распространяемом со следующим, июньским номером.

КОМПАКТ-ПРОЕКТ



...А также!

Рубрика "Deathmatch" — все, что тебе нужно для мультиплеерной игры в твои любимые 3D Action! (боты, моды, утилиты, модели и т.п.)

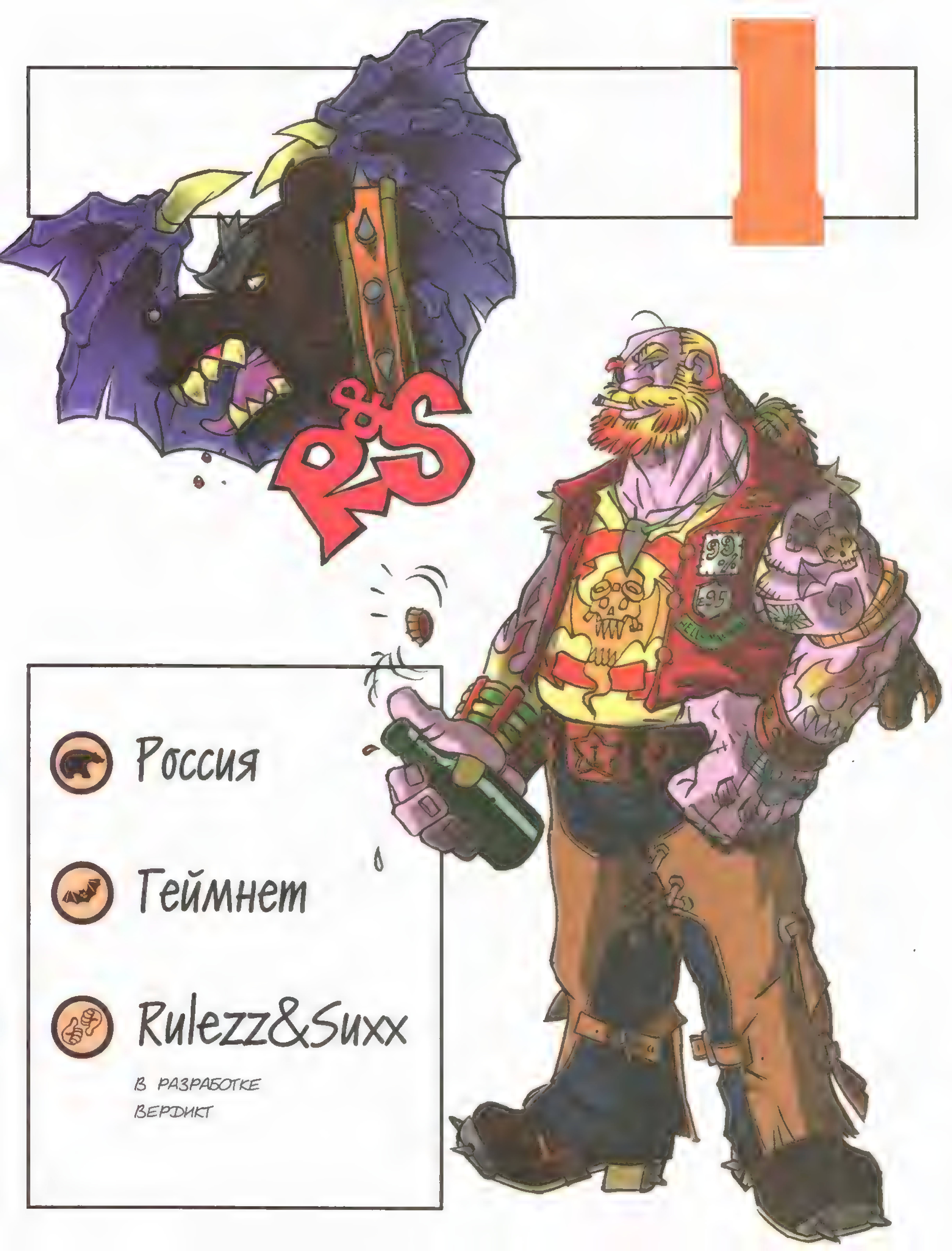
Рубрика "Утилиты" — все программы, описанные в разделе "Паутина://files".

Рубрика "Бункер" — описания редакторов и дополнительных игровых модулей, подборки новых юнитов, уровней и игровых компаний.

Рубрика "Россия" — материалы по отечественным играм.

Полезный софт — коллекция полезных программ постоянного использования (аська, DirectX, смотрелка картинок, FTP клиент и архиваторы).

Дополнительно — сценарий для Третьих Героев "Gladiator Island Impossibilia", сделанный сотрудниками редакции; фоторепортаж с МосКона. ■


R&S
99%
£95
HELL
Россия
Геймнет
Rulezz&Suxx
В РАЗРАБОТКЕ
ВЕРДИКТ

РОССИЯ — НОВОСТИ

Александр "Кеннет"
kennet@freemail.ru
Doctor
rod@igromania.ru

Бука-рус

Компания "БУКА" продолжает расширение линейки локализованных продуктов. Были подписаны контракты с компанией Take 2 по изданию на территории России, стран СНГ и Балтии игр Flying Heros (action) и Martian Gothic. Unification (adventure). Первая представляет собой аркадный фэнтезийный симулятор воздушных битв с использованием драконов, ковров-самолетов и даже военных дирижаблей; Martian Gothic можно обозначить как аналог (или, грубо говоря, клон) классической адвенчуры Alone in the Dark; действие происходит на погибшей от неизвестных причин марсианской колонии. Даты выхода локализованных вариантов игр — июнь и июль соответственно; точные числа пока неизвестны. Следи за обновлением новостей на www.buka.ru

Бескровный танк-убийца

Прекрасная новость для игроков, которым понравилась игра Killer Tank от отечественной компании Electrotech — закончена работа над обещанной второй частью игры. В данное время идет тестинг; игра будет исправлена по итогам исследования баг-листа от тестеров и в скором времени появится в продаже.

Также на сайте www.killertank.com появился патч для KT, фиксящий вылеты и зависания и, кроме того, включающий поддержку джойстика и привносящий в игру режим "Без крови". Так что, если у тебя есть маленькие дети, играющие в Killer Tank, можешь уберечь их от лишней порции насилия.

Cryo по-русски

Компания "Нивал" подписала эксклюзивный договор с Cryo Interactive на локализацию и издание девяти различных игр от французского разработчика. На данный момент известны некоторые подробности относительно лишь двух из них, первых в "очереди" на локализацию. Это action/adventure "Одиссея: По следам Улисса" и теннисный симулятор "Ролан Гаррос: Париж 2000". В сюжете "Одиссеи" Cryo решили сохранить авторские задумки Гомера: двадцать лет прошло с тех пор, как Одиссей, царь Итаки, покинул родной остров. Его единственный сын, Телемак, отправился на поиски отца, но до сих пор не вернулся. Пенелопа, жена Одиссея, замечая, что ее женихи становятся все настойчивее, не в силах больше ждать, отправляет на поиски мужа одного из его близких друзей. Вместе с главным героем тебе предстоит поучаствовать в наиболее знаменитых приключениях Одиссея.

Что творится в "Руссобите"

Недавно компания "Руссобит-М" предоставила "Игромании" возможность познакомиться с двумя ее проектами, выпуск которых должен состояться летом этого года. В игре "Тараканы" тебе предстоит поучаствовать в неком аналоге "тараканьих бегов". Необходимо, управляя таракайчиком, пройти в как можно более короткий срок уровень-трассу, насыщенную хитроумными ловушками; при этом нужно успешно отбиваться от членистоногих конкурентов с помощью разного рода пушек и бомбочек. Действие происходит на красивом битмэпном "ландшафте", по сути представляющем из себя... обычную кухню — со столом, раковиной, грязной посудой и объедками. Выглядит симпатично, несмотря на столь неромантическую словесную картину. Вскоре будет готова демо-версия игры; любопытно будет взглянуть на нее в динамике.

Вторая игра, "Арчи Барелл. Дело: Отель Империал" — это детективный эротический квест с переселением душ и прочей мистикой; несмотря на столь мрачные термины, в игре будет масса комических ситуаций; по духу, вероятно, "Отель" будет ближе всего к серии "Ларри".

Угнанные "Дальнобойщики"

Маленькая неприятность случилась с известной разработкой "1С" — вторыми "Дальнобойщиками". Английскую бета-версию игры похитили пираты и собираются немножко запустить ее в оборот в самое ближайшее время (возможно, к моменту выхода номера игра уже будет "лежать на прилавках"). Если ты решишь купить эту пиратскую версию, знай, что ты обнаружишь на компакте нестабильно работающую игру с неполным геймплеем и слабой балансировкой. Может, имеет смысл дождаться официального релиза? ■

Несколько претенциозное название, как ты думаешь? Особенно для статьи по игре, которую никто не видел, про которую мало кто что-либо слышал и которую, к тому же, разрабатывают на Украине (компания GSC Game World — www.gsc-game.com)? Не подумай только, что я хочу сказать плохое про Украину; просто это же почти Россия, а русская RTS, отправляющая на свалку Age of Empires II, — это звучит в некоторой степени как нонсенс, верно?

Видел я Age of Empires II, видел. Очень красиво, оч-чень. Ссылка на реальные исторические события, разветвленное дерево технологий, 13 различных рас, гигантские карты. Первые места в чартах, известный, мягко говоря, издатель, толпы фанатов во всех странах мира, включая нашу. Когда они бьют тебя бейсбольными битами по голове за непочтительные отзывы о любимой игрушке, мыслительный процесс несколько нарушается, поэтому я чувствую настоятельную необходимость изложить свои аргументы сейчас и немедленно.

Так чем же украинские "Казаки", издаваемые отечественной компанией "Руссобит-М", лучше AoE II? Или, быть может, хуже?.. Читай.

Очарованный парусами

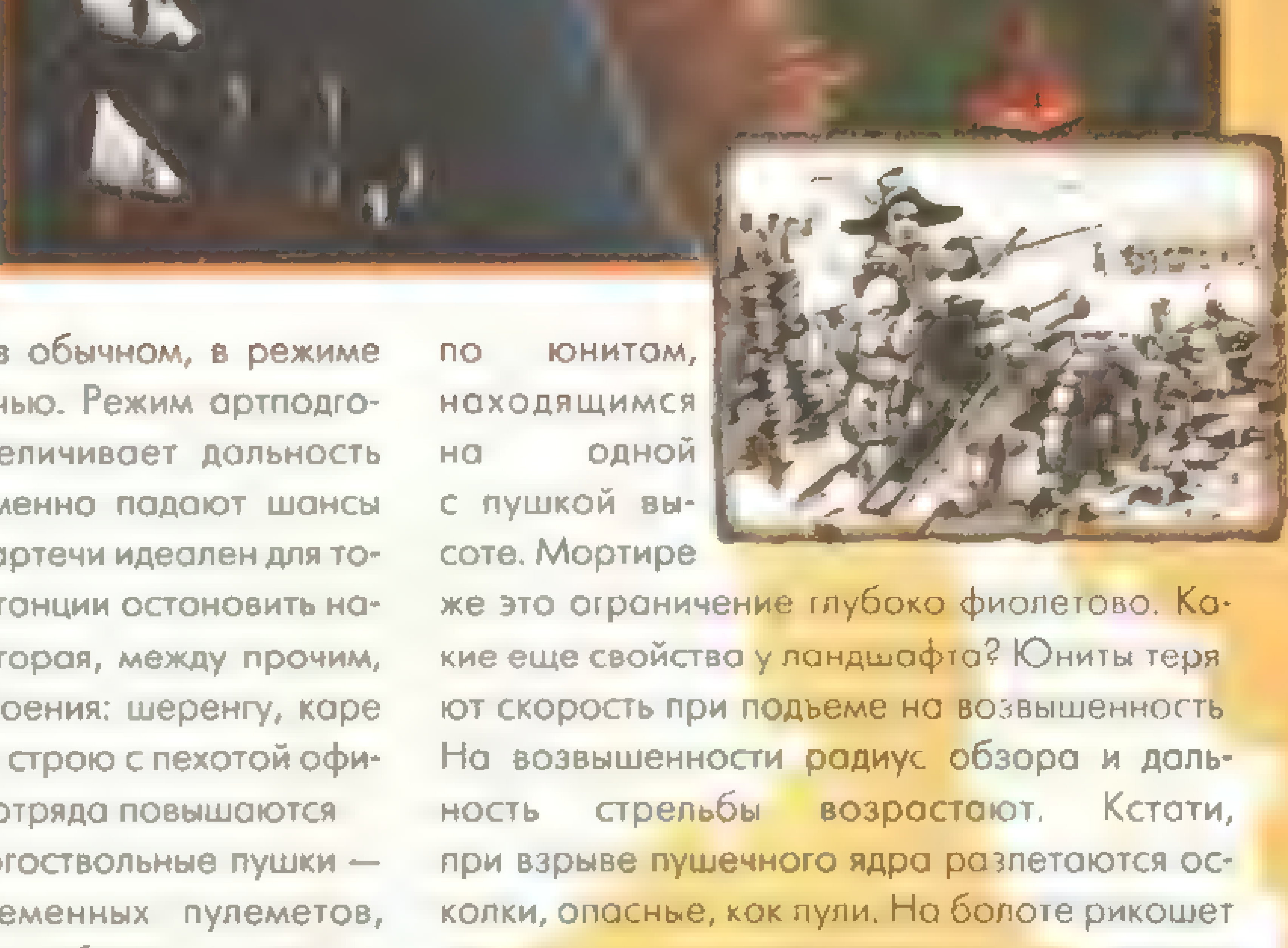
...Боже, какое там море! Какие корабли! За одно это я простил бы игре все недостатки, даже если бы их было... много. Самая тупая игра про пиратов стала бы хитовой, будь там ТАКИЕ корабли. Последних в игре представлено 7 типов — с различными ходовыми характеристиками, вооружением на борту и стратегическими преимуществами. И залпы их пушек, звонкие и плотные, это звук, радующий слух, звук, приводящий врагов в ужас... Всплески упавших в воду ядер. Медлительно разворачивается в заливе линейный корабль — самый сильный юнит в игре, прекрасное чудовище, содержание которого способно разорить небогатую страну. Кричат чайки и хлопают на ветру паруса, рябит и переливается в воде отражение, самое натуральное, плывущее по воде отражение! Линейный корабль уходит в дальний рейд — перекрыть доступ противника к морю на другом краю континента, уходит на другой конец игровой карты, по сравнению с которой самая большая карта из Age of Empires 2 кажется детской площадкой: здесь есть карты по 36864x36864 пикселей (это, конечно, немного — всего 36 экранов в разрешении 1024x1024; поддерживаются также от 800x600 до 1600x1280 и возможность уменьшить изображение в 2 и 4 раза по нажатию горячей клавиши).

Поход продлится десять-пятнадцать минут реального времени — вполне достаточно, чтобы подготовиться к приему незваного гостя; хотя что тут можно противопоставить?

Александр "Кеннет"
kennet@freemail.ru

"Казаки" с Украины

отправляют Age of Kings на свалку истории



Один линейный корабль в состоянии полностью расчистить прибрежную зону от строений и юнитов противника. Правда, каждый выстрел, что корабля, что солдата, расходует ресурсы: металл, например, а у корабля еще и уменьшает хитпойнты на единичку — износ техники, так сказать. Линкора, стало быть, хватит на 65000 выстрелов. Ты видел когда-нибудь, как один удачно пущенный снаряд валит замертво десяток марширующих гренадеров? Или как отважно гарцует — именно гарцует — по атакованному побережью, в грохоте разрывов, одинокий кавалерист? Он кажется в этот момент неуязвимым не только себе...

Продолжение политики иными средствами

Семьдесят различных типов юнитов. Сражения, в которых участвует до 8000 (!) юнитов с обеих сторон. Мне лично удалось собрать на одном поле боя 3000 бойцов, и игра почти не тормозила на PII-400 + 64 MB. При том, что это была бета-версия! Кто воюет? Пикинеры, рунаширы, мушкетеры, конные рыцари. Детство — XVI-XVII век. Но и тут все всерьез: пуля мушкетера не снимает хитпойнты — добравшись до плоти, она убивает

Появляются пушки, пока несовершенные, но вполне способные уложить нескольких врагов с одного удачного выстрела. Их меткость пока оставляет желать лучшего, да и стреляют они только по прямой, зато в трех режимах: в обычном, в режиме артподготовки и картечью. Режим артподготовки значительно увеличивает дальность стрельбы, но одновременно падают шансы поразить цель. Режим картечи идеален для того, чтобы с близкой дистанции остановить наступающую пехоту. Которая, между прочим, знает различные построения: шеренгу, каре и колонну. Если в одном строю с пехотой офицер — характеристики отряда повышаются.

Позже появятся многоствольные пушки — прапрадедушки современных пулеметов, мощные гаубицы и дальнобойные мортиры, способные вести навесной огонь. Почему это важно? Ландшафт в игре — трехмерный (хотя и спрайтовый; но физика честно "трехмерная"), и стрелять, в принципе, можно только по юнитам, находящимся на одной с пушкой высоте. Мортире же это ограничение глубоко фиолетово. Какие еще свойства у ландшафта? Юниты теряют скорость при подъеме на возвышенность. На возвышенности радиус обзора и дальность стрельбы возрастают. Кстати, при взрыве пушечного ядра разлетаются осколки, опасные, как пули. На болоте рикошет гасится, а каменистая местность его намного усиливает. Холмы могут перекрыть линию стрельбы или стать отличной позицией для размещения батарей или охранных башен.

И еще одну особенность здешней войны хочу отметить — здания и стены. Они могут быть разрушены *только* артиллерией, что гораздо более похоже на правду, чем кончающиеся разрушением каменных строений многочасовые усилия человечка с мечом из того же AoE II.



Юниты требуют для своего производства различных ресурсов, так что кем будем воевать, определяется ответом на вопрос "а чем мы богаты?". Однажды произведенный юнит постоянно потребляет еду, так что нужно поддерживать баланс между производством и потреблением. Вообще-то, если много золота, то можно и вовсе воевать чужими руками: отстроить дипломатический корпус и набирать там наемников, которые как раз и требуют только золота. К тому же они мгновенно "строятся". В дипкорпусе можно нанять и самых сильных в рукопашной сухопутных бойцов. Кто это? Сечевые запорожские казаки, конечно, — вспомни, откуда родом наши славные разработчики. Только, рассчитывая на свои золотые запасы, не ошибись, ибо если не будет золота для выплаты жалованья, то наемники взбунтуются. Но этого мало — взбунтуется и твой флот, а это действительно может быть страшно.



Но вот в игре наступает XVIII век, и игры в песочнице кончаются вместе с появлением мощных флотов и артиллерии, способной в две минуты стереть с лица земли многосотенную — и это не преувеличение — армию гренадеров, гусаров, драгунов и кирасиров. Тогда-то и поймем мы, почему "Казаки" — игра действительно стратегическая, а не тактическая, как многие иные RTS. Идея в том, что невозможно наскоком захватить государство с развитой экономикой.

Учет как основа экономики

В игре есть шесть ресурсов: еда, лес, камень, золото, уголь, металл. Триста различных технологий и апгрейдов, причем отдельно по семь апгрейдов атаки и защиты для каждого боевого юнита в игре. Каждое здание или шахта апгрейдятся отдельно. Игрок избавлен от идиотских развлечений типа отлавливания мышкой раненых юнитов для их излечения. Лечение всех людей и ремонт всех пушек производится централизованно, нажатием одной кнопочки — после строительства здания Академии. Точно так же можно открыть и всю карту — достаточно в Академии построить воздушный шар, и — вуаля! Дорого, это верно. Зато не нужно гонять одинокие юниты в разные углы карты на разведку. Здесь нет ограничений на количество построенных юнитов (большинство читателей, думаю, это уже поняли). Тактико выжидания, пока противник не истратит все ресурсы, здесь не работает. Шахты не истощаются, вынуждая нас бросаться на поиски новых месторождений: мы все-таки не кочевники. Просто вместо 5 работников в самом начале игры на максимальном уровне апгрейда в XVIII веке в шахту можно будет загнать 95 (!) человек, тем самым увеличив и выход ресурса. Правда, всех этих работничков придется кормить, но проблемы с едой решаются так же честно Поля не истощаются, хотя и есть определенный максимум, который можно с них выжать. И как они натурально колосятся!

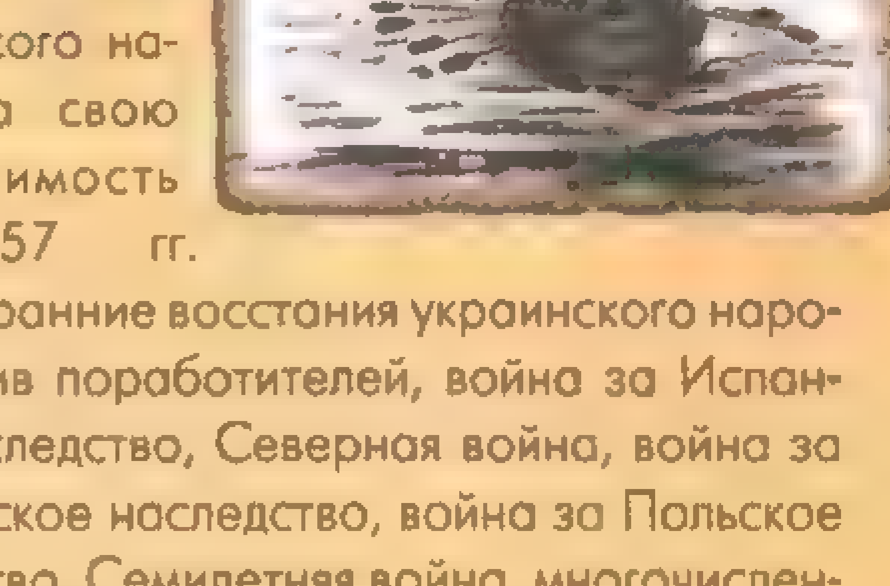
Кстати, проходит немало времени, прежде чем вновь засеянное поле дает первые всходы — будь бдителен, ибо если допустить голод, то народ начнет постепенно вымирать. Впрочем, достаточно медленно, чтобы успеть поправить ситуацию.

Экономическая модель здесь больше всего напоминает Total Annihilation, поскольку нужно не столько искать новые источники ресурсов, сколько развивать имеющиеся, отслеживая баланс между потреблением и выработкой.



Исторические параллели

Сколько рас было в Age of Kings? Ах, тринадцать. А шестнадцать не хочешь ли? Украина, Россия, Турция, Польша, Пруссия, Австрия, Швеция, Англия, Франция, Испания, Португалия, Пьемонт, Саксония, Алжир, Нидерланды, Венеция. Ничего не забыл? А сколько псевдоисторических кампаний было в Age of Kings?.. В игре "Казаки" воссозданы более 85 крупных войн, сражений и военно-экономических конфликтов 16-18 вв. Это: Нидерландская революция, революция в Англии, войны Речи Посполитой с Россией, Тридцатилетняя война 1618-1648 гг., Англо-Голландские войны, война с Фрондой во Франции, революционная война Франции и Испании, многочисленные колониальные войны Португалии и Голландии, война украинского народа за свою независимость 1648-1657 гг.



и более ранние восстания украинского народа против поработителей, война за Испанское наследство, Северная война, война за Австрийское наследство, война за Польское наследство, Семилетняя война, многочисленные войны европейских государств с Турцией и Алжиром, морские войны с пиратами и кампании захвата пиратских баз. Уф.

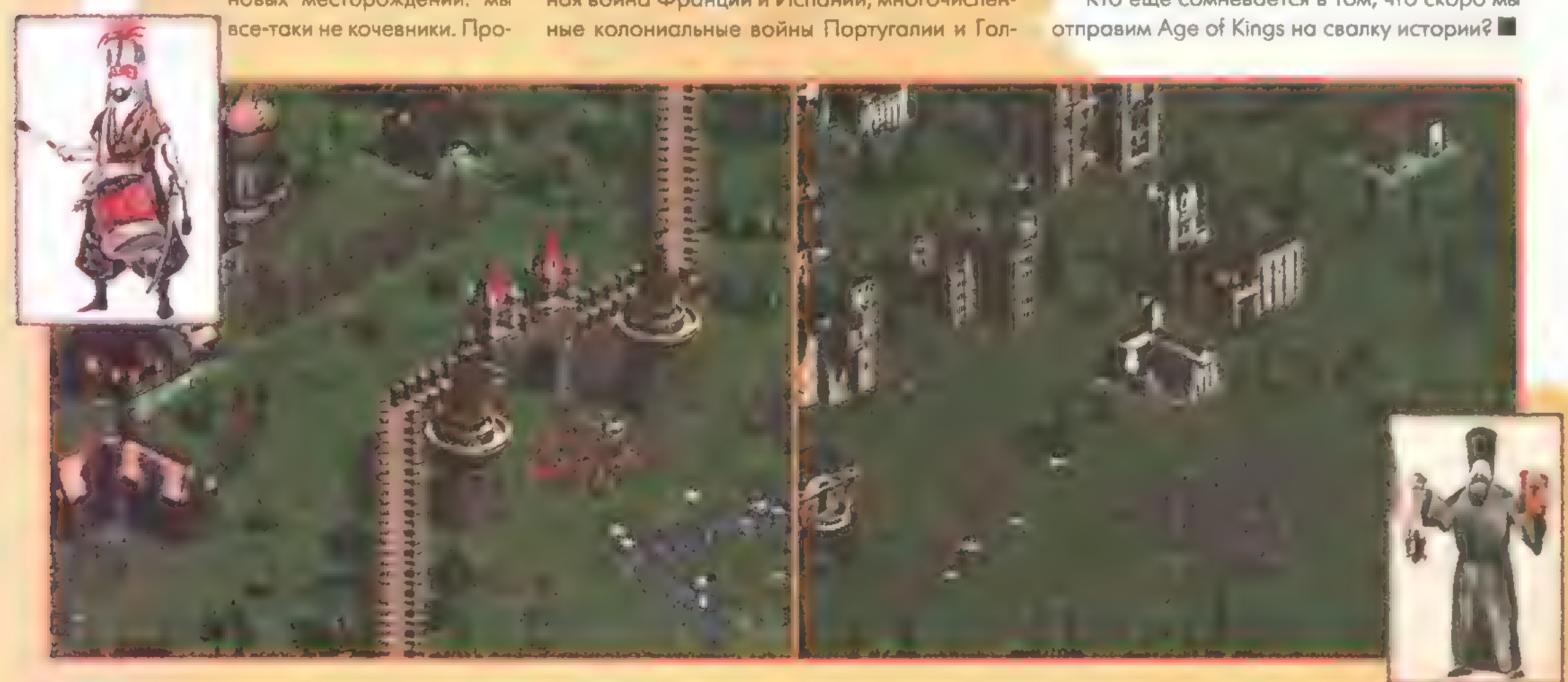
Причем это не псевдоистория, а основанные на строгих исторических фактах кампании. Те, кто не верит, смогут убедиться в правдивости моих слов, ознакомившись со встроенной в игру обширной военно-исторической энциклопедией. К игре прилагается также редактор миссий. Причем в редактор этот можно будет *импортировать топографические карты*, что позволит создавать реальные исторические реконструкции. Каким именно образом — пока сказать не могу.

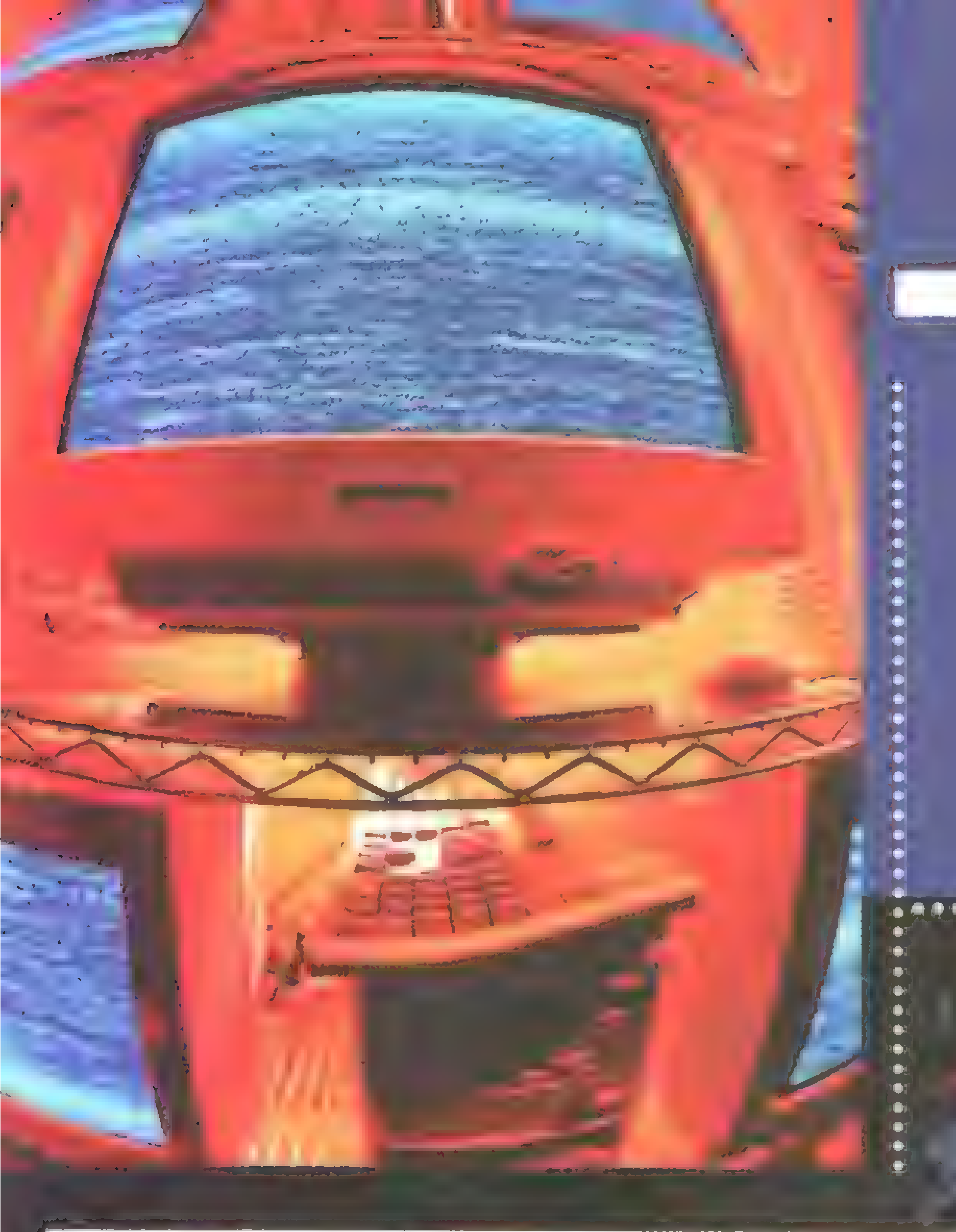
Что еще?

Графика — спрайтовая и, на первый взгляд, простоватая. Но приглядись: у человечков видны даже лица! Очень правдоподобно смотрится анимация юнитов. Говорят, она включает до 128 фреймов на человечка Присутствует набор вполне-ничего-себе спецэффектов: дым, горение зданий, взрывы и осколки от взрывов, туман; рендеринг столь восхитившей меня воды идет в реальном времени. Не пугайся, три-дэ ускоритель не потребуется.

До семи человек смогут сражаться в различные типы сетевой игры. В планах издателей создание интернетовских серверов и проведение на них глобальных войн и турниров на территории Европы 16-18 вв.

Кто еще сомневается в том, что скоро мы отправим Age of Kings на свалку истории? ■





- Dial-Up от 0.6 у.е. в час
- Постоянное подключение от 45 у.е. в месяц
- Веб-хостинг
- Веб-дизайн

Мы предлагаем вам различные пакеты хостинга

Для всех тарифных планов:

- Регистрация доменного имени (on-line регистрация на сайте компании)
- Неограниченное количество почтовых адресов
- Собственная CGI-директория
- PHP 3.0, Unix Shell
- 24-х часовой доступ по FTP
- Паролирование разделов
- Перекодировка кириллицы
- Протоколы обращений к серверу

DataForce
Internet Service Provider

DataForce - весь спектр услуг в сети Интернет!

Хостинг от DataForce - надежный дом для вашего сайта!

Основные тарифные планы:

Персональный
у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

- дискового пространства

Корпоративный
25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

- 40 Мб дискового пространства
- 10 POP3
- 25 Aliases / Forwarders (переадрес
- Лист рассылки

Профессионал
50 у.е. в месяц (140 у.е. в кв

4-я Тверская-Ямская, 31 Тел/факс 250-4513, 250-4517, 250-4531 e-mail info@df.ru http://www.df.ru

Александр "Кеннет"
kennet@freemail.ru

Взгляд через разорванное небо

Послушай меня, дружище, послушай старого ветерана вертолетных баталий игры Apache Havoc, недавней законодательницы мод на компьютерно-симуляторном небосклоне. Помнишь ли ты эту игру? Знаешь ли? Эти дуэли с выключенным радаром над городскими улицами; негромко рокочет винт, и в такт порывам ветра слегка раскачивается зависший под прикрытием стены жилого дома Ми-28, а дворники — как маятники на лобовом стекле, оставляют свободный от свинцовых капель дождя прозрачный полукруг, через который ты и наблюдаешь окружающий мир. И сквозь мокрую пелену, где-то на грани видимости, мелькает среди строений притихшего города хищный силуэт "Апача". Ты помнишь? Это игра, во многом перевернувшая представление игроков о вертолетных симуляторах, игра, при виде которой военные консультанты кусали локти от зависти, ибо динамика поведения вертолета в ней полностью соответствовала таковой для официальных военных тренажеров, и при этом графика... Ты видел графику, которая изображает мир в официальных военных тренажерах? Нет? Тогда постыдись смеяться над несчастными консультантами от ВВС. Лучше вспомни, сколько хорошего было в этой игре, и просто порадуйся. И если радость твоя искренняя, то радуйся еще больше.

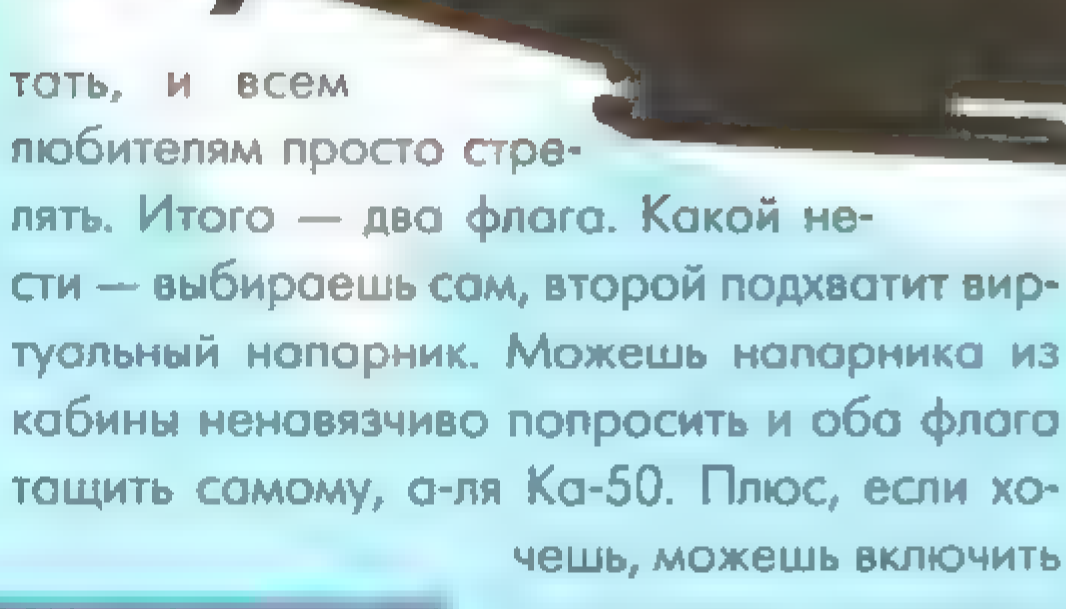
Почему?

Да потому что известная тебе отечественная фирма "Нивал" завершила локализацию нового вертолетного симулятора — **Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus Rf-52 Hocum** (выходящего на Западе под крылом издателя Empire Interactive). По-русски игра будет называться **"Разорванное небо: Ка-52 против Команча"**

На что оно похоже?

Ответим не задумываясь — на Apache Havoc. Предполагается, кстати, что они будут совместимы, и если Apache Havoc установлен на компьютере, то при запуске "Разорванного неба" тебе позволят полетать не только на "Аллигаторе" или "Команче", но также на "Апаче" и Ми-28. Плюс можно будет проходить миссии из обеих игр.

Ка-52 "Аллигатор" и его побратим "Команч" — вертолеты двухместные. Значит, флаг в руки и всем любителям просто летать, и всем любителям просто стрелять. Итого — два флага. Какой нести — выбираешь сам, второй подхватит виртуальный напарник. Можешь напарника из кабины ненавязчиво попросить и оба флага тащить самому, а-ля Ка-50. Плюс, если хочешь, можешь включить на максимум реализм; и тогда работать с электроникой придется в том же объеме, что и на настоящем вертолете, без поблажек вроде самообнаруживающихся целей.





Графический движок тот же, что и в Apache Havoc, хотя и немного доработанный, но в целом — он, любимый. Главное, что о нем нужно знать, это то, что при максимальном и при минимальном уровне детализации меняются, по сути, только системные требования (для максимальной детализации покатит PII-300, 128 Mb RAM, Riva TNT 2). "Картинка" остается классной в любом случае. Конечно, она меняется, но чтобы разглядеть разницу, нужно ВБЛИЗИ и ВНИМАТЕЛЬНО приглядываться к моделям боевой техники и деталям ландшафта. Оно тебе надо? Особенно в разгар воздушного боя...

Главные герои

Нет, не мы с тобой. Здесь главные герои — это вертолеты. Какие — ясно из названия игры. Вопрос в том, насколько они похожи на реальные прототипы. Зайдем издалека. Разработчик игры тот же, что и у Apache Havoc, — фирма Razorworks. Памятуя ее прошлые успехи, в реализме поведения вертолета никто, думаю, сомневаться не станет. Близкое знакомство с бета-вариантом локализованной версии "Разорванного неба", случившееся в офисе "Нивала", подтвердило первоначальное мнение.

Игра предоставит тебе возможность на собственной шкуре прочувствовать, что это такое — срыв потока на лопастях, когда вертолет кренится, требуя от пилота постоянно регулировать циклический шаг, или каких усилий стоит компенсировать реактивный момент, возникающий при высоком значении общего шага несущего винта. Ты узнаешь, как влияет на полет "воздушная подушка", возникающая на малой высоте от направленного вниз воздушного потока. Научишься бороться с вихревым кольцом, возникающим вокруг ротора при спуске с большой высоты или под острым углом. Обязательно научишься, ибо не научиться этому за те несколько секунд, что отпущены тебе с момента образования этого злосчастного кольца означает гибель. Очень многому научит тебя эта игра. Знай, важно... А? Что? Не понял? Что значит "не хочу учиться"? Это же симулятор! Ах, ты играть хочешь? О-хо-хо, молодежь, молодежь... Тогда просто отключай опции реализма и летай в полуаркадном режиме.

Управление по сравнению с Apache Havoc стало несколько... м-м-м... да такое же оно, функций только больше, больше клавиш в работе. Хотя в общем-то клавиш не так и много — чуть меньше, чем их есть на клавиатуре. Вот, кстати, и аргумент в пользу покуп-

ки коробочной версии игры. Там, в коробке, есть толстенная книжка на пару сотен страниц с подробным описанием всех функций управления.

Еще в книжке есть описание всех участвующих в игре боевых юнитов с точными ТТХ, которые достоверно воспроизведены в игре Знать их — первый долг и святое дело, ибо нервы нужно беречь и системы ПВО противника уничтожать не в промежутках между судорожными противоракетными маневрами, а спокойно зависнув на превышающей радиус их действия дистанции. Но и выучив книжку наизусть, не думай, что выжить будет легко

Потому что вокруг бушует ВОЙНА.

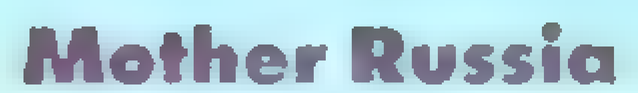
Не желайте мне высокого полета

"В течение десяти лет между Саудовской Аравией и Йеменом идет пограничный спор Периодически происходят вооруженные столкновения. Обе стороны переоснащают свои вооруженные силы самым современным оружием и боевой техникой, полученной от покровительствующих им сверхдержав. Неожиданно на спорной территории обнаруживаются большие запасы нефти. Напряженность усиливается, и очередной приграничный инцидент приводит к тому, что одна из сторон теряет терпение. Пустыня взрывается от гула вертолетных моторов, и из-за линии на песке начинается настоящая война..."

Вот цитата из оригинального и, что приятно, не начиненного привычным — "Жириновский, захватив власть в стране..." — бредом сюжета к одной из кампаний "Разорванного неба".

Всего кампаний три: на территории Ливана, Тайваня и Йемена. Натуральные сражения, разворачивающиеся на ограниченном пространстве; это и хорошо — не нужно по полчаса реального времени добираться до цели. Это напоминает Total Air War — та же карта, по которой перемещаются значки, обозначающие наши и вражеские воинские части; список доступных на данный момент миссий, содержание которого зависит от ситуации на поле боя. Миссии, чтобы не проторчать всю войну на базе, нужно расхватывать наперегонки с виртуальными пилотами, также горящими желанием куда-нибудь слетать. Можно, впрочем, выставить паузу и неспешно выбрать что поинтереснее. Разведка, перебазирование, штурм танковой колонны, атака вражеского аэродрома, прикрытие высадки десанта, свободная охота, наконец.





Кампании — динамические. Решив повторно повоевать над Ливаном, не думай, что все пойдет как в первый раз. Некоторые миссии тебе не достанутся. Зато появятся те, в которых ты еще не успел поучаствовать. Выживешь ли ты там, как в первый раз, неизвестно. Ведь повсюду — на земле, на море, в воздухе.

..враги — вплоть до полностью трехмерных и отлично детализованных (система переключения видов позволяет полюбоваться ими вблизи) солдат со "Стингерами" и "Иглами" в руках. Системы ПВО. Авианосцы. Вертолеты. Истребители. Сколько ты продержишься против F-15? Может быть, достаточно, чтобы заставить его пробуравить землю до самого Ада — если тебе успеют помочь напарники, два вертолета сопровождения. Они умеют грамотно работать, эти ребята. Круша вражескую базу, не забудь про свою — она вышлет помощь по первому требованию; и помни про возможность вызвать на цель артиллерийский огонь...



Mother Russia

Ты не ошибся, если подумал, что мы пишем про буржуйскую игру в рубрике "Россия" только потому, что "Нивал" взялся за ее локализацию. Эта локализация — я имею в виду качество "русифицирования" — стоит того, чтобы написать про нее отдельную статью. Мне, как журналисту, было вдвойне приятно читать описание кампаний на правильном русском языке, листать мануал на четком "великом и могучем"; слышать голоса напарников и радиопереговоры, записанные не постными и плоскими пиратскими голосами, но хорошей, выразительной актерской речью. Думаю, что не сильно ошибусь, если скажу, что "Нивал" на данный момент является лидером по качеству локализаций — недавно опробованный в редакции "Фауст" (квест, про который мы писали в прошлом номере) подтвердил это с неимоверной силой.

P.S. Огромная журналистская благодарность ***Олегу Глазунову****, одному из главных художников "Нивала" и специалисту по симуляторам, за подробный и обстоятельный рассказ об игре, на основе которого и была написана эта статья.* ■

В РАЗРАБОТКЕ

Dark Reign 2





Кто: Pandemic Studious/Activision * **Что:** RTS * **Когда:** Лето 2000 года

В основе > Появившаяся в конце 1997 года первая часть осталась незамеченной. Слишком уж заняты были все игроки-стратеги StarCraft'ом и Red Alert'ом, слишком уж устали они от бесчисленного количества клонов. А ведь игра была не то чтобы плохая, просто вышла не вовремя

И вот через два года Activision объявляет продолжение. Забыт старый спрайтовый движок, забыта переназвороченная система уп̆равления юнитами (которая, к слову, так никогда и не работала) — это практически новая игра, хоть и называется Dark Reign 2

Как играть > RTS. На этом можно было бы остановиться, если бы не одно "но". Разработчики реализовали кое-какую весьма интересную фишку, благодаря которой игровой процесс стал по меньшей мере уникальным. Суть в том, что теперь мы обозреваем происходящее не с высоты надоевшего птичьего полета, а из глаз любого из своих юнитов. В чем-то это напоминает заклинание "Possession" из Dungeon Keeper, только в Dark Reign 2 это можно делать в любой момент

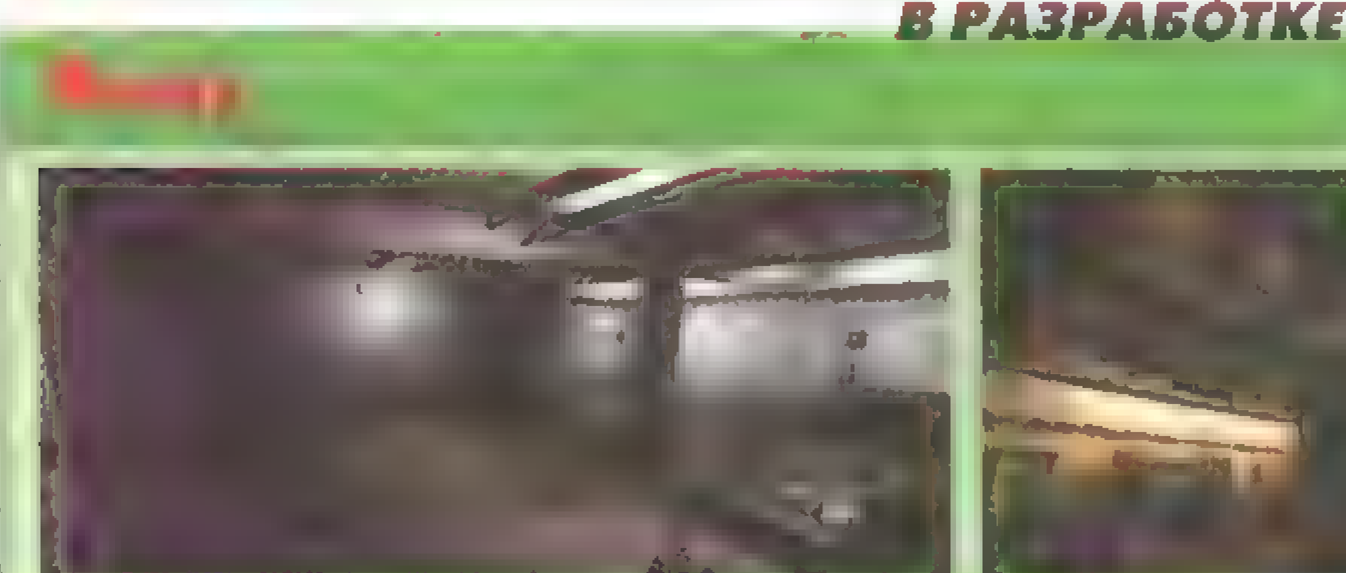
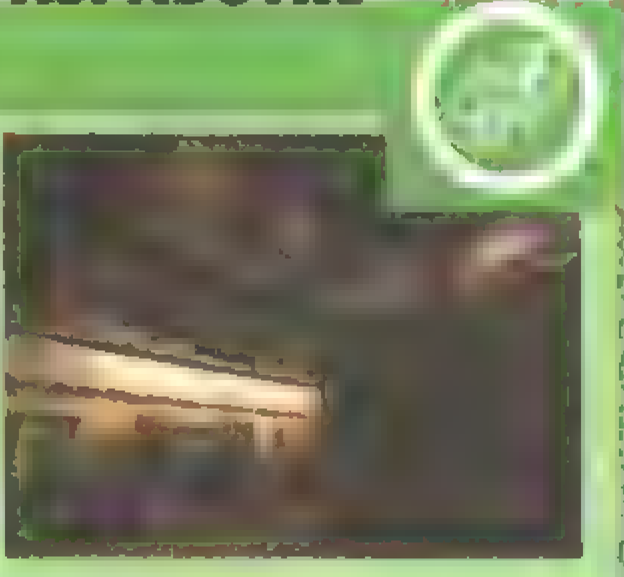
Чем цепляет > Благодаря возможностям нового полностью трехмерного движка (Myth 2, Dungeon Keeper) больший вес приобрела тактическая составляющая. Теперь юниты могут использовать естественные укрепления ландшафта (горы, пещеры), прятаться там от противника и устраивать внезапные вылазки Вдобавок каждый юнит обладает неким "зрением" и совсем даже не реагирует на атаки врага, ежели он находится за границами его, юнита, видимости Как бы то ни было, бездумной бойни "стенка на стенку" уже не получится

Как выглядит > 3D ландшафт, полигональные модели юнитов высокой детализации. Вдобавок — масштабируемая карта и вращающаяся камера

Что еще > Множество многопользовательских режимов, включая различные вариации вроде Capture the Flag и Last Man Standing. Все обладатели лицензионных версий смогут играть на выделенном сервере Activision

Ждать: А почему бы и нет? Посмотреть обязательно стоит.

В РАЗРАБОТКЕ

Кто: Insomnia Software * **Что:** 3D Action * **Когда:** Когда нибудь

В основе > Красивая сказка, в которую верится с большим трудом. Но они уже сделали движок. Сказали, что целиком написан на ассемблере. И выложили на сайт картинки. Которые больше напоминали фотографии. И написали, что все это пойдет на P200MMX со средним ускорителем... Сказочники.

Как играть > 3D Action, симулирующий жизнь киллера. В роли оного выступает игрок, согласно истории, выпущенный из тюрьмы в обмен на обещание сотрудничать с засекреченной правительственной организацией. Задания поступают с завидным постоянством: того убрать, этого припугнуть. Выполняем — гребем бабки. Нет — получаем два квадратных метра на пригородном кладбище.

Чем цепляет > Красотой неимоверной. Это в первую очередь. Геймплеем, представляющим собой помесь Quake и Rainbow Six, — во вторую. То есть сражаемся как в 3D Action, но известный тактический прием "Quad в зубы и всех к черту" не проходит. Больно их много. Потому ныкаемся и бьем исподтишка.

Как выглядит > Самолично попросил верстальщика поставить всего один скрин. Но большой. Чтобы видели.

Что еще > Что-то еще будет, но пока готов лишь движок.

Будем. Надежда в светлое будущее ассемблера не умирает.

В РАЗРАБОТКЕ




Кто: Larian Studios * **Что:** RPG * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Попытка молодой команды сделать хорошую RPG всегда вызывает некий сарказм критиков: мол, нет чтобы что-нибудь попроще, так ведь сразу им RPG подавай. Но этот случай, пожалуй, исключение: в успехе Divinity никто не сомневается. Тем более что предыдущий (почивший в бозе) проект — LMK — знают все

Как играть > Стандартная Rogue RPG в изометрическом мире. Нечто среднее между Commandos и Diablo. Об истории и сюжетной линии пока ничего не известно. Говорят, что не хотят портить удовольствие от игры

Чем цепляет > Предмет гордости разработчиков — интеллект монстров Причем эти слова не пустой звук: монстры обладают не только хорошими мозгами, но и в состоянии планировать групповые атаки, заманивать персонажа в ловушку, прятаться в тени и нападать сзади. К тому же монстры обучены всевозможным заклинаниям и скиллам (мины, например, кидают) и с успехом эти скиллы применяют.

Как выглядит > 3D ландшафт с натянутой поверх текстурой. Полигональные персонажи и спрайтовые спецэффекты. Эффектно выглядит

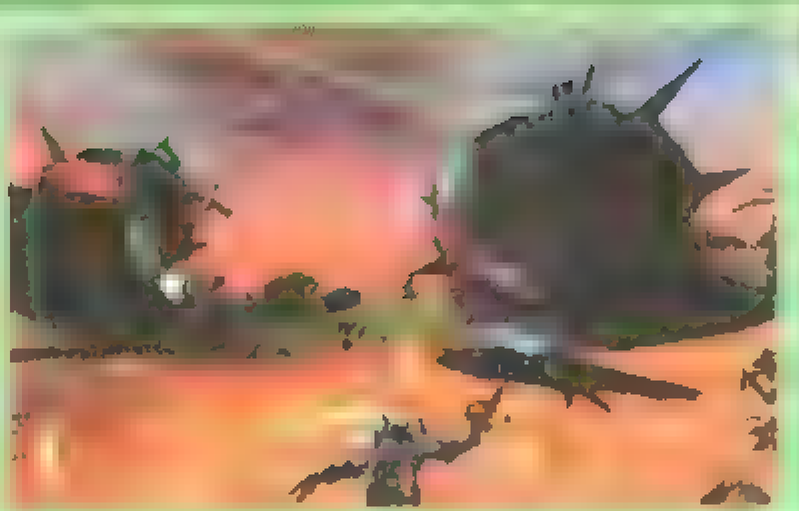
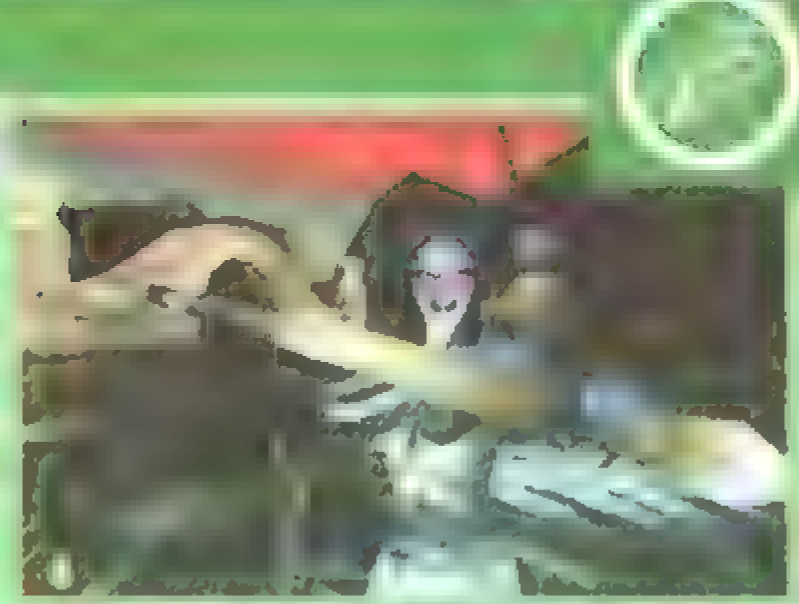
Что еще > Уникальная система развития скиллов персонажа, наподобие технологической ветви из МОО.

Посмотрим. Новички всегда придумывают что-то интересное.

В РАЗРАБОТКЕ

Giants



Кто: Planet Moon/Interplay * **Что:** 3D Action / Adventure * **Когда:** 2000 год

В основе > Жанровую принадлежность "Гигантов" определить практически невозможно — игра уникальна. Но иного от команды разработчиков, создавших в свое время MDK, и не ожидали. Больше всего здесь брутального экшена с размазыванием противников по скалам и поеданием неугодных персонажей. Есть некая толика RPG: чтобы обзавестись новыми предметами, необходимо предварительно найти расу поклонников, оные предметы производящую. Завязка проста: некий гигантский остров-материк на заброшенной планете, населенной тремя типами мыслящих существ; корабль пришельцев, совершивший вынужденную посадку на планету, и всеобщая драка по этому поводу.

Как играть > В игре есть три различных персонажа, и все три похожи друг на друга, как пылесос на холодильник, то есть не похожи вовсе. За счет этого игру можно будет пройти тремя разными способами, что есть почти три разных игры в одном флаконе.

Персонажей придумали словных, ночью приснятся — клавиатурой не отмахаешься. Поклонникам накачанных быков, несомненно, понравится гигант Кабуто — 30 метровый лось (инопланетный, правда, но с рогами), способный одним ударом кулака разнести маленькую деревеньку. Гиганту противостоят симпатичные девушки — водяные нимфы, объевшиеся белены и вообразившие себя амазонками-воительницами. Соответственно, девчонки предпочитают орудовать луками и вызывать всевозможные цунами и бури. Ну и аккурат посередке находится пяток пришельцев — нормальных, в общем-то, парней с вполне человеческими лицами. Оказавшись втянутыми в бойню, ребятки сражаются за свободу попугаев, а по совместительству чинят корабль, намереваясь "сделать ноги" с "веселой" планеты.

Чем цепляет > Сначала разработчики хотели сваять помесь стратегии и 3D Action, потом остановились на просто экшене с элементами "всего, чего угодно". Элементов получилось выше крыши. Так, скажем, играя за пришельцев, ты управляешь командой из пяти человек (стратегия), а если гигантом заделался, то FPS чистой воды.

Как выглядит > Офигительно! Один из самых мощных трехмерных движков на моей памяти.

Что еще > Обещают закрученный сюжет, раскрываемый при помощи анимационных вставок на движке игры.

Будем. Только вот они, редиски, постоянно срок выхода переносят.

В РАЗРАБОТКЕ

Sanity



Кто: Monolith * **Что:** Action * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Как-то раз ребята из Monolith начитались умных книжек типа "1001 вопрос про это" и подумали: "А что бы еще такого сделать на 3D движке LithTech?". И придумали изометрическую бродилку, вид сверху (а-ля Sanitarium в 3D). Бродилка-ужастик, а почему бы и нет?

Как играть > Твой персонаж владеет запредельными пси-возможностями. Но если он их слишком часто использует, то у него ролики едут. У врагов ролики уже уехали, и их (врагов) теперь надо ликвидировать. Что мы с успехом и делаем, шляясь по различным локациям и устраивая битвы в стиле click&slash на манер Diablo.

Чем цепляет > Пси-возможностей — море. Естественно, все сразу не дают (орудие пролетариата на первом уровне — пистолет, которым даже муху не подстрелишь, ибо она, муха, по уши защищена пси-щитом), зато ближе к концу игры по экрану бегают эдакий чернокнижник и главный герой "Матрицы" в одном лице. Противники на порядок сильнее нашего героя, но проигрывает, как всегда, компьютер

Как выглядит > Sanitarium + Diablo. Спецэффекты красивые

Что еще > Обещают после выхода игры ежемесячно выкладывать на сайт новые скиллы и пси-возможности (вот наши бункеристы обрадуются!), чтобы не было скучно проходить игру в -дцатый раз.

Будем ждать: **Видимо, ещё один Diablo-клоно-киллер. Зато оригинальный.** ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Star Trek Voyager: Elite Force




Кто: Raven/Activision * **Что:** Action * **Когда:** Лето 2000 года

В основе > Еще одна игра, действие которой происходит во вселенной Star Trek. Это такое шоу американское, вроде наших мыльных сериалов. У них его каждый второй смотрит. А у нас о нем многие узнают из этой игры.

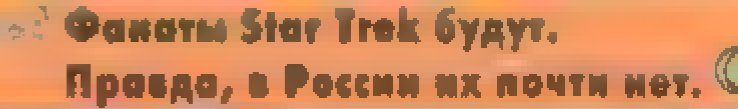
Как играть > Действие происходит на гигантском космическом корабле, бороздящем просторы вселенной. В один прекрасный момент корабль добороздился-таки неизвестно докуда, и теперь тебе в роли офицера охранной бригады предстоит отбиваться от пришельцев

Чем цепляет > Игра сделана на движке Quake 3, причем одиночные миссии весьма интересны и закручены. Всем тем, кто играет в мультиплеер, Elite Force, несомненно, понравится, поскольку ничего другого в Q3 нет. А ведь еще обещают сделать командную игру (типа, с ботами).

Как выглядит > Движок слегка доработали. В частности, улучшили скелетную анимацию персонажей, чтобы они поестественнее двигались и почетче губами шевелили

Что еще > У каждой пушки есть альтернативный режим стрельбы. А противники после двух-трех удачных попаданий развивают иммунитет к различным видам оружия, и им после этого все до лампочки. Лампочка разбивается применением некого электрического девайса ближнего боя.

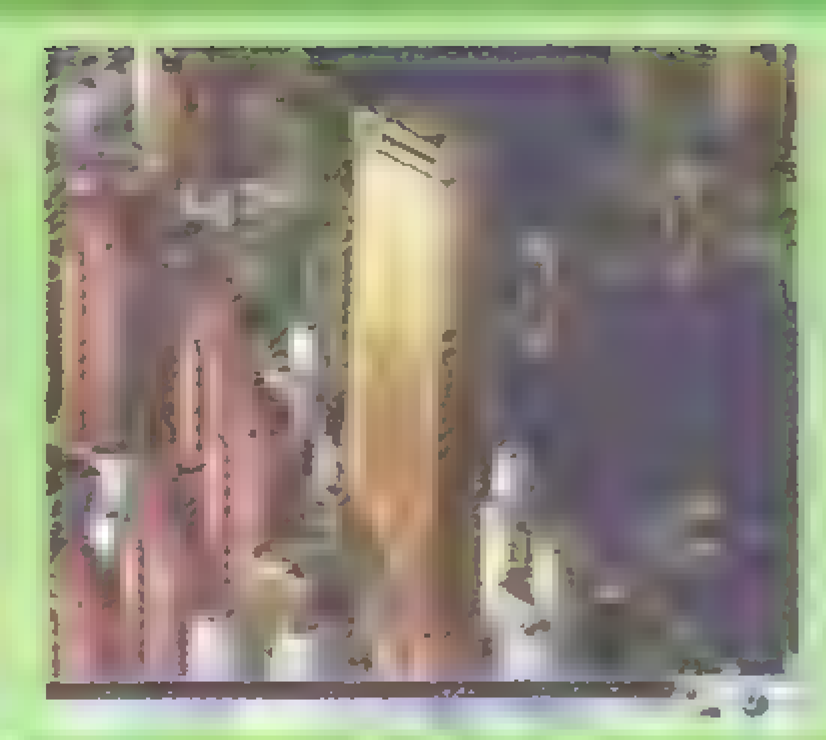
**Фанаты Star Trek будут.
Правда, в России их почти нет.**



В РАЗРАБОТКЕ

SimCity 3000 Unlimited






Кто: Maxis / EA • **Что:** Экономический симулятор • **Когда** Лето 2000 года

В основе > "Симуляторы Лужкова" от Maxis всегда стояли особняком от всех остальных экономических игрушек. Бесчисленные версии SIM чего-то там выходили одна за одной, и хотя основная идея игры оставалось одной и той же — заложить первый кирпич нового города и превратить его в развитой мегаполис, фанаты не жаловались. Более того: многочисленные поклонники готовы были молиться на Maxis, с благодарностью воспринимая каждый незначительный новый штрих в очередном сиквеле. Вам, "будущим градоначальникам", SimCity 3000 U, надо думать, понравится. Всем остальным скажу: это все же не адд-он, хотя и не полноценная игра.

Как играть > "Если ты видел хотя бы одного, ты видел их все!" Строим городок на пустом месте и делаем из него конфетку в экономическом, экологическом и культурном плане. В качестве основного противника выступает матушка-природа со всеми ее бесчисленными громами, смерчами и наводнениями.

Чем цепляет > Чем может цеплять Sim-игра? Вниманием к деталям? Возможностью почувствовать себя эдаким божком своего собственного мира? Все это присутствует. А еще разработчики включили пять новых ландшафтов (заснеженную равнину и пустыню, болота и прерии) и добавили еще несколько природных катаклизмов, чтобы не скучалось.

Как выглядит > Чудес не бывает. SimCity 3000, ноль в ноль.

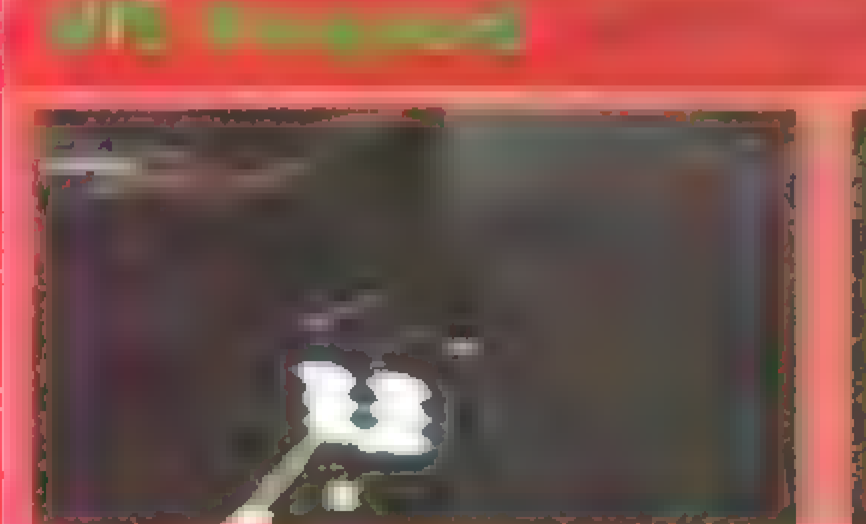
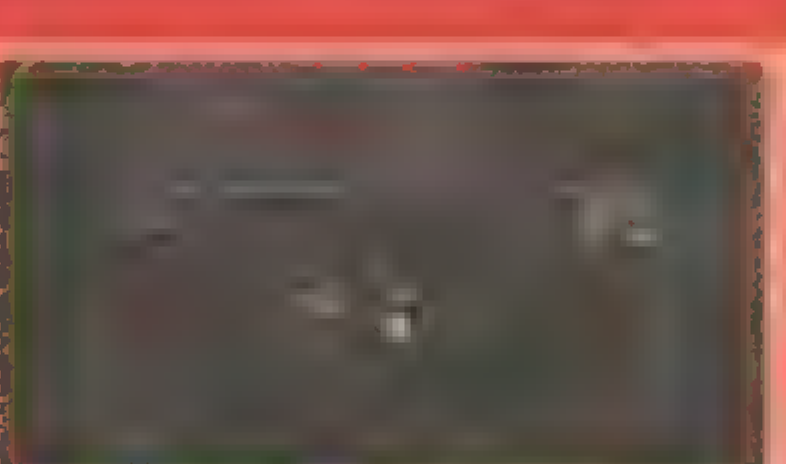
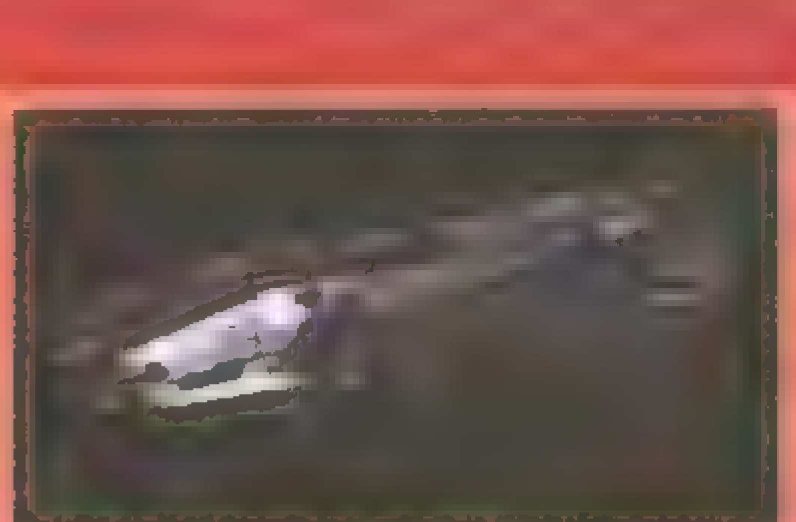
Что еще > Главная "цацка" игры — редактор сценариев и архитектурный проектировщик. Первая программа, как нетрудно догадаться, позволяет создавать сценарии и карты для различных городов. Так, например, вооружившись картой Москвы и терпением, можно спроектировать миниатюрную копию столицы и разослать всем своим знакомым. Вторая программа — эдакий конструктор "Юного Архитектора". Причем новая версия позволяет не только собирать здания из набора "кубиков", но и рисовать свою собственную графику, вешать на стены домов вывески и значки. Исключительно фанатская штучка!

Будем ждать? Кто-то будет. Кто-то нет. Но все скажут: "Круто!"

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

[illegible]


Кто: Red Storm Entertainment • **Что:** Космосимулятор • **Когда:** Конец 2000 года

В основе > Считай, как это ни забавно, что в основе — "Паркан". То есть очень близко: хотят сделать облегченную версию "Паркана" — в космосе будет летать один контролируемый тобой корабль, в подробности управления которым ты будешь вникать по полной программе, а всяческие высадки на поверхность отрежут. Ну и, наверное, сделают графику не только лучше, чем в "Паркане", но даже симпатичнее, чем, скажем, в Homeworld. Поскольку хочется, чтобы не только порядка ради, а и вправду хвалить было что. История следующая: тебе поручают большой корабль и более ничего не дают за всю игру. Союзники могут быть, но ты ими не управляешь. Ты — капитан.

Как играть > Забавно. Прежде всего надо будет, как уже сказано, в подробностях регулировать жизнедеятельность корабля. Три боевых режима распределения энергии, один — шпионский Stealth, один — скоростной Transit; можно ограничиться базовыми состояниями, можно модифицировать конкретные изменения — сколько на щиты, сколько на оружие и пр.

Оружие, в свою очередь, делится на 4 типа, разница в том, как распределяется наносимый урон между вражескими щитами и вражеским кораблем. Далее — веселая фишка: все оружие самонаводящееся. Что остается на нашу долю? Во-первых, выбор целей. Оружия много, врагов много, можно сначала отключить противнику двигатели, а можно — радиосистему, дабы не добавлялось препятствий на пути к светлой цели. Во-вторых, тот, кто подойдет к вопросу управления системами корабля серьезно, будет иметь серьезный бонус: обещается, что эта сторона игры будет проработана чрезвычайно тщательно. В остальном же — считай, все. Сколько апгрейдов наработал честным трудом на благо Галактики, то и будет с твоего судна самонаводиться.

Чем цепляет > Романтикой. Карьерный, творческий и личностный рост — от мелких антипиратских миссий до вручения в твои надежные руки безопасности Галактики в целом. Ну, такая Галактика: считай, в одиночку сможешь бороться. Впрочем, может, это вы с кораблем такие крутые.

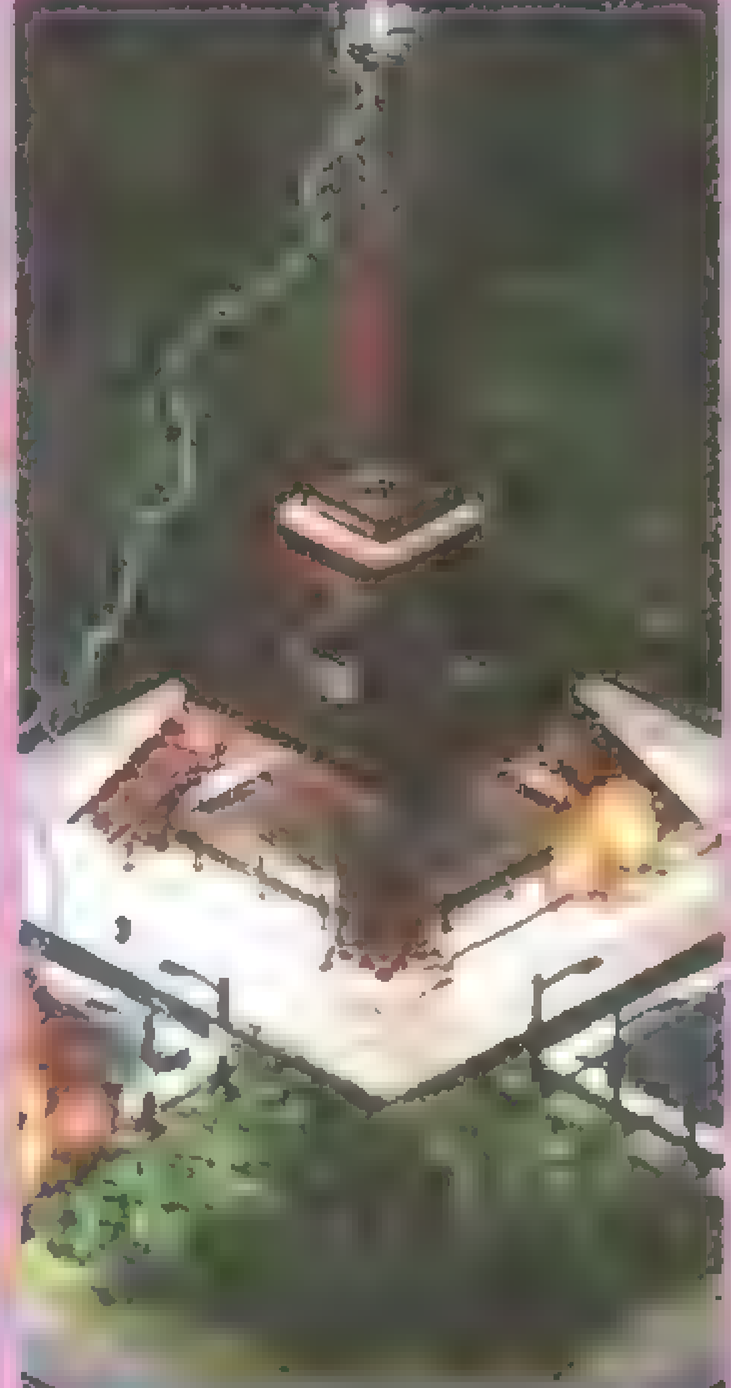
Как выглядит > Пока неплохо (начальные эскизы и наброски). Большего не скажешь.

Что еще > Кроме тебя, на корабле еще есть команда — и набор офицеров, заменяющих RPG'шные скиллы. Грубо говоря, что-то среднее между дополнительными параметрами корабля и твоими советниками. Команда же состоит из непосредственно "пилотов" и отрядов высадки, которые ты формируешь, а они потом самостоятельно выполняют задания (от черепокрушения до гуманитарных и дипломатических миссий) и возвращаются с набранным exp'ом. Береги их — они у тебя одни!

Будем ждать? Желающие — да.

Red Alert 2







Кто: Westwood / EA * **Что:** RTS * **Когда:** Ноябрь 2000 года

Красная звезда сияла на фоне ночного неба. Правда, находилась она вовсе не за тысячи километров от Земли, а всего в паре метров, на лужайке перед бункером. Бункером им. тов. Сталина. Command Post, помнишь такой? Ну да, тот самый, в Red Alert, он же "Command and Conquer в прошлом". В котором реалтаймовые сражения времен Второй мировой, развязанной, по мнению Westwood, самим Иосифом Виссарионовичем. Мы обо всем этом узнали лишь в конце 1996 года. Но в пять утра, заканчивая последнюю миссию за русских, мне казалось, что я уже там. По уши. Там, где мамонты, завезенные в прошлое хитрюгой Кейном, громили войска Альянса. Там, где "катюши" под охраной танков охраняли завод по переработке руды.

Увы, счастье было недолгим. Игра пройдена, адд-оны просмотрены и выкинуты в окно (халтурой за версту несет). Red Alert канул в Лету. До недавнего времени. А потом как гром среди ясного неба — неожиданная новость из недр Westwood: скоро ожидается Red Alert 2! Друзья в аське обсуждали свежие новости и слухи, каждое второе "мыло" содержало в себе линк на очередную превьюху. Что тут скажешь? Надо писать!

Для начала о сюжете. Хорошие в лице Альянса, естественно, победили (а были сомнения?). Иосиф Сталин и его империя стерты с лица земли. Остались лишь несколько Мальчишей-Кибальчишей, вроде генерала Романова. Но он уже на сколько-нибудь стоящего противника не тянет. Альянс зализывает раны: поднимает экономику и инфраструктуру Европы, а новоявленное объединение "настоящих партийцев" World Socialistic Alliance никого не волнует. Зря... В Мексике начинается гражданская война. Воспользовавшись ситуацией, Романов вводит войска на родину Вероники Кастро и начинает наступление на север. Через месяц под "красной пятой" уже загибаются Аризона, Техас и Калифорния. Пентагон в шоке, но сделать они практически ничего не успевают. Играя за Советы, товарищ патриот, ты должен захватить Северную Америку по самую Канаду и отомстить за поражение матушки-России. Демократы-альянсовики должны отвоевать мировой оплот капитализма и показать Романову, где конкретно зимуют русские раки

Теперь о движке. Гордость вествудовцев — engine Tiberian Sun — будет немного переделан и, как говорится в пресс-релизе, "слегка облегчен". То есть оттуда уберут некоторые фишки, серьезно тормозящие игровой процесс (странно, у меня на P-II266/64 Mb RAM бегал, как миленький). "Движок RA2 — это слегка покоцанный энжин TS", — цитата из все того же пресс-релиза. Там будут и спрайты, и воксели. Таким образом, дизайнеры получат возможность создавать намного большие карты, нежели в TS. В то же время и графику улучшат. Так, впрочем, и должно быть: прогресс — он и в Африке прогресс.

Со времен первого RA Альянс не успел вложить достаточно средств в ВПК, поэтому с новыми юнитами будет напряженка. Хотя парочка есть: как насчет All-Terrain Tanya? Да-да, та самая Таня с двумя пистолетами-пулеметами и бездонным запасом C4. Теперь она умеет плавать и взрывать корабли... А, казалось бы, обыкновенный Harvester с хроно-движком, который умеет собирать руду и тут же телепортироваться обратно на базу? Неплохо? Кто бы спорил! И плюс таинственные альянсовые Дельфины...

А вот Романов времени даром не терял. Пока Альянсы восстанавливали свою потрепанную экономику, он наращивал техническую базу. Теперь у него в подчинении есть крутые ребята с пушкой Теслы (та самая, которая солдат в скелетиков превращает) — Tesla Trooper. Есть и псионики. Например, Yuri, который запросто может переманить любого воина оппонента на свою сторону одной лишь силой мысли (ага! Так мы и поверили! Бутылку водки — и дело в кармане!). Не забыли и товарищей по партии. Воздушный бомбардировщик Kirov Airship хоть и не обладает прочной броней и высокими скоростными показателями, но если уж сбросит пару-тройку бомб...

Помимо прочего, в Red Alert 2 будет реализована фишка с погодой. Помнится, ее еще в "ТибСане" пытались ввести, но тогда она несла функцию "предписано по сюжету". У Альянса появилось маленькое неприметное зданьице, носящее гордое название Weather Ground Control. Наводит черные-пречерные облака на базу Советов, и все охранные башенки накрываются медным тазом (черными-пречерными облаками). Кстати, о супероружии. У Советов по-прежнему есть "Железный занавес" (Iron Curtain) и ядерная ракета (Nuke). Последняя, правда, теперь будет стабильно разрушать то здание, в которое попадет, а юниты, стоящие рядом, заработают лучевую болезнь. У них выпадут волосы и оружие вывалится из ослабевших рук. Конечный итог один — ногами вперед. Альянс не остается в долгу: зажав себе эйнштейновскую Chronosphere, ребята могут на некоторое время переносить войска в любую точку карты. А еще есть Solar Tower. Помнишь Obelisk of NOD? Он самый. Только если построить три штуки рядом, одна башня может выстрелить зарядом тройной мощности.

Вот такие дела ждут нас во второй серии разборок Советского Союза (виноват, WSA) и товарищей демократов из антикоммунистического Альянса. Учи историю!

"Если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно..."

Аванс рулезов и саксов выдавали: **Дениска Киселев** (Dark Reign 2, Decay, Divinity the Sword Lies, Giants), **Константин Инин** (Sanity, Star Trek Voyager, Elite Force, SimCity 3000 Unlimited, UFS Vanguard), **Святослав Торик** (Red Alert 2)

"Рулез" – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус" – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ









Что: Квест * **Кто:** Axel Tribe/Cryo Entertainment/Нивал * **На кого:** Квесты от Cryo * **Сколько:** P200(PII-266), 32(64)Mb * **Вмногером:** Нет * **Объем:** 4 CD

В основе > Квест – это квест, как его ты ни назови. Славна квестами своими фирма Cryo, и "Фауст" – один из них, и все было бы ничего, да только неожиданно не рядовым оказывается это произведение, что и заставляет нас сейчас обращать на игру наше пристальное внимание.

Итак, собственно, завязка заключается в том, что некто по имени Марсель Фауст оказывается на месте, где когда-то был небольшой цирк уродов – с сиамскими близнецами, бородатыми женщинами и пр. Так вот прямо на месте Фаусту дает задание некто Мефистофель: у Бога с дьяволом вышел спор относительно пункта назначения нескольких душ. Марселя просят быть судьей.

Как играть > Вид из глаз, система обзора "крути мышка, башка за тобой". На вполне стандартную, хоть и весьма стильную красотищу навернуты весьма недетские паззлы. То есть "Атлантида" отдыхает – причем отдыхает принципиально.

Подборка паззлов в целом существенно интереснее, чем атлантидовские детские кубики. Когда паззлы разбросаны независимо, а ты знай ножками перебирай. В "Фаусте" пусть речь и не идет о симуляторе расследования, но есть четкое ощущение целостности всего происходящего. Целостности и серьезности. Это хорошо.

Ты не просто так пришел – ты восстанавливаешь по крупицам встречу Мефистофеля с одним из персонажей. И то, чем эта встреча закончилась. Все твои усилия направлены на это – и других задач в игре просто нет. Впрочем, и этих хватает.

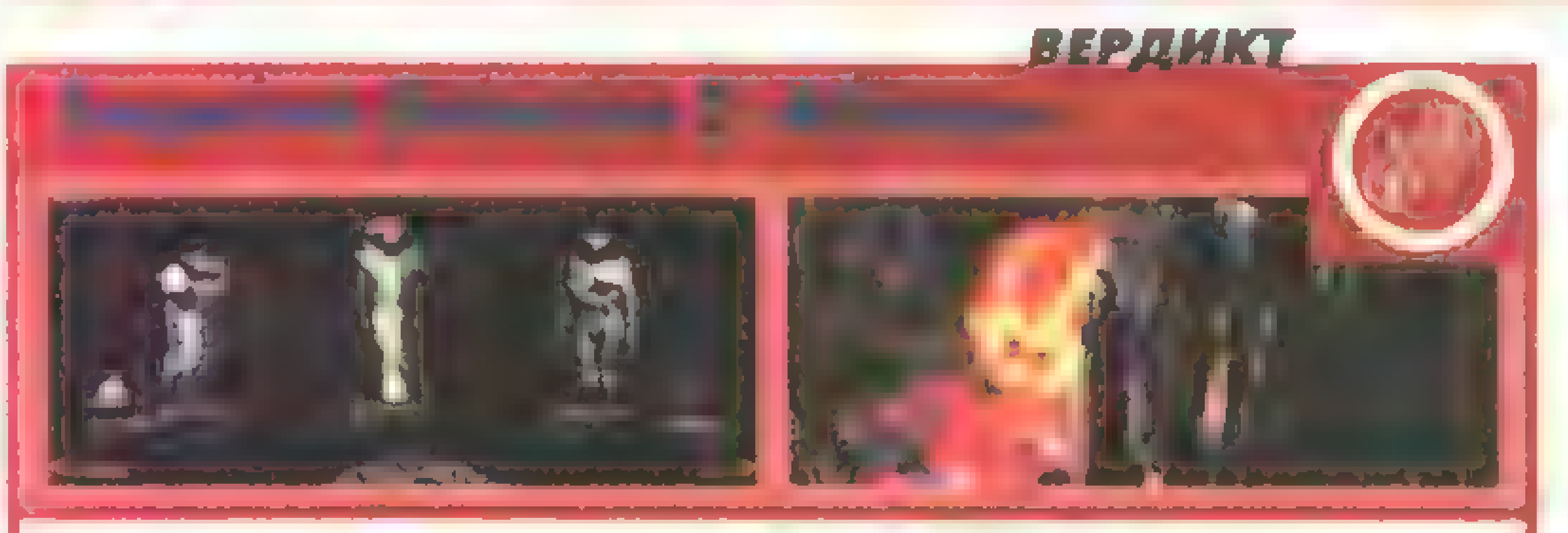
Rulez > Интересные паззлы. Практически человеческие. Как не Cryo делала. Не все, но многие. Графика – красотища типовая, но стильная. Как уже было сказано. Великолепная музыка и великолепное оформление. Jukebox – музыкальный автомат – это правильный дизайн меню. И именно сочетание музыки и дизайна вдруг доносит мысль о том, насколько на самом деле хороши они даже по отдельности.

Sux > Паззлы далеко не все безупречны, что крепко ломает игру. Встречаются в меру корректные вещи. Саплюшен небесполезен. Есть мелкие-мелкие, практически незаметные глюки перевода.

Приколись > Честно отмечаю – и не я один – специально для этого помещенный в игру момент. Совокупляющиеся тигры на пороге рая – это круто.

8,0 Маленьким и взрослым, худеньким и толстым. Всем играть.

ВЕРДИКТ



Что: Стратегия * **Кто:** Digital Reality/GT Interactive * **На кого:** MOO
Сколько: P166(PII-266), 32(64)Mb, 3D уск. **Вмногером:** По сети * **Объем:** 4 CD

В основе > Попытка сотворить MOO киллер. Чем такие попытки кончаются? Правильно – провалом.

Как играть > В далекой-далекой галактике есть твоя колония. И есть колонии противника. На твоей колонии тусуются и размножаются жители. И на колониях противника тоже. Твои жители строят космические корабли, придумывают новые технологии и исследуют вселенские просторы. Все то же самое делают жители противника. А потом вы находите друг друга. И – мочиться, биться и т. п.

Rulez > Попытались сделать действительно *глобальную* космическую стратегию, и ведь получилось. Чтобы победить, необходимо развиваться во всех областях: изучать новые технологии, колонизировать планеты, шпионить, торговать, договариваться с противником и вероломно обманывать. А ведь компания каждый раз генерируется заново, то есть чисто теоретически играть не надоест никогда.

Suxx > Слабая и блеклая графика, несмотря на поддержку 3D ускорителей. По сложности в чем-то напоминает Battlemage – иногда просто необходимо ставить игру на паузу, чтобы разобраться в происходящем на экране.

Приколись > Шпионы подобны героям в RPG – у них есть показатели и навыки. Можно придумывать и собирать свои собственные корабли.

7,0 Фишек много – это да. Но переусложнили. Слишком.

ВЕРДИКТ



Что: Менеджмент * **Кто:** Stardock/Ubi Soft * **На кого:** Start-up
Сколько: P166(PII-266), 16(32)Mb * **Вмногером:** По сети * **Объем:** 1 CD

В основе > Экономический симулятор. Плохой экономический симулятор. Скучный экономический симулятор. Черт знает что, в общем.

Как играть > Основной принцип понятен даже младенцу: делать из денег деньги. Для выполнения оной цели можно организовать производство и штамповать там один из трех видов товаров: компьютеры, самолеты или автомобили – на выбор. Вот. Из чего делаем вывод, что жители игрового континента с утра до вечера только и делают, что ездят на машинах, спят в самолетах и играют на компьютерах. С такими идиотами и работаем.

Rulez > Игра легкая, и этого у ней не отнять. Строишь одно предприятие, клепаешь там БК0010 и продаешь их по басносновным ценам. Построишь по одному предприятию в каждой стране, и уже выиграл.

Suxxx > Графика убого-изометрическая. Ну и фиг с ней. Конкуренты тупые. Ну и фиг с ними. И вообще игрушка поганенькая. Фиг с ней.

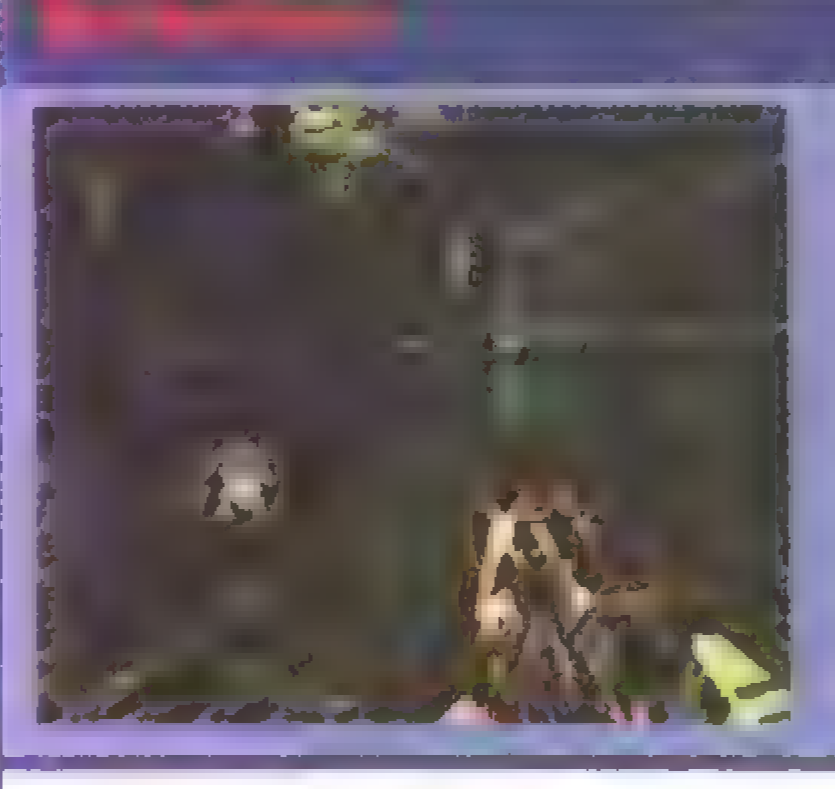
Приколись > Некий элемент вносится наличием специальных услуг, предоставляемых тебе и твоему противнику в определенных странах. Так, например, можно подпортить рекламную компанию противника или сделать себе что-нибудь хорошее. Типа, элемент неожиданности.

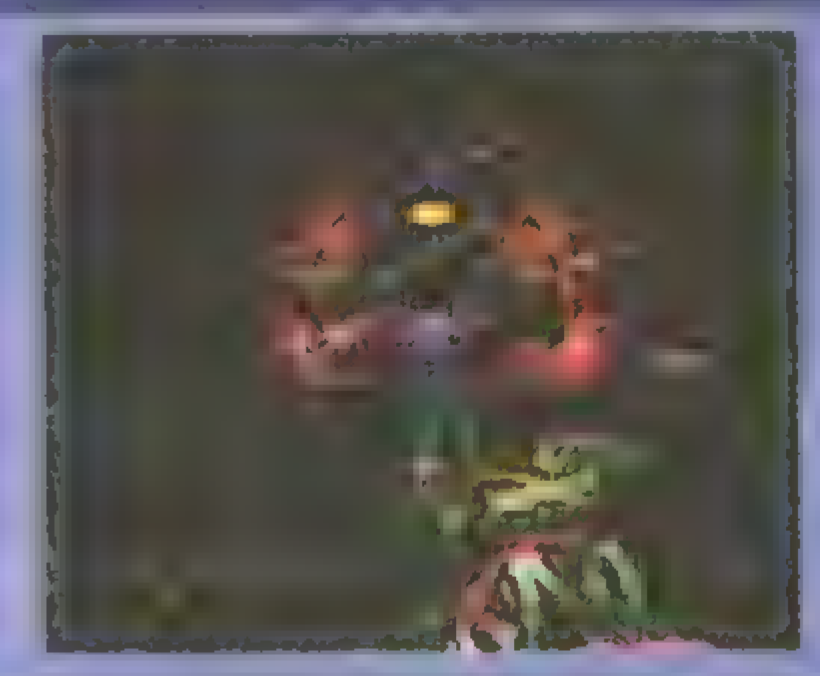
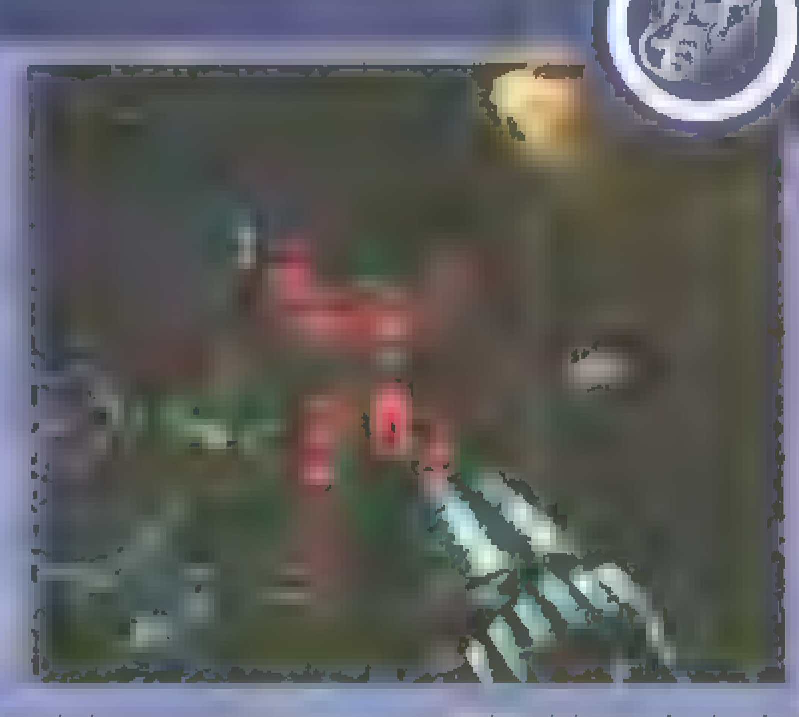


4,2 А ведь найдется кто-то, кому это понравится...

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ



Что: 3D Action * **Кто:** ION Storm/Eidos Interactive * **На кого:** Requiem **Сколько:** P233(PII-400), 64(128)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Запросто * **Объем:** 1 CD

В основе > Бывают шутеры с изюминкой, а бывают — без. Бывают те, в которых подход к созданию драйва, экшена и зарубы особый, свежий, а бывают — когда фантазии девелоперам не хватает, — вариации Doom. Так вот, Daikatana — это еще один Doom. Еще одна череда уровней, еще один грузовик оружия, еще один зоопарк монстров. Всего много, но по-старому. Идем мочить злодея аж через четыре эпизода (на каждом свои монстры, дизайн и оружие) с двумя управляемыми компом помощниками и даже с набором растущих показателей персонажа. Но ... по-старому.

Как играть > Ребята из ION Storm потратили слишком много времени на создание четырех гигантских эпизодов, двух десятков видов оружия и целого стада монстров. С самого начала было ясно, что такую игру либо придется делать вечно, либо из фанеры. Сроки поджимали, поэтому ION Storm выбрала фанерный вариант. Получился прямой, как доска, длинный шутер, испорченный не притертыми к геймплею наворотами. В игре можно сохраняться ограниченное количество раз — помимо автосейвов при смене уровня еще два-три раза, по количеству набранных в процессе игры Save Gem'ов — колдовских драгоценных камней. Искусственное ограничение. Такое никогда не сказывается на геймплее положительно. AI напарников откровенно плох. Ребята ведут себя не намного умнее монстров и постоянно гибнут. На следующий уровень тебя без напарников не выпустят. Приходится нянчиться с ними. Еще одно ограничение. А так ... бегай, стреляй.

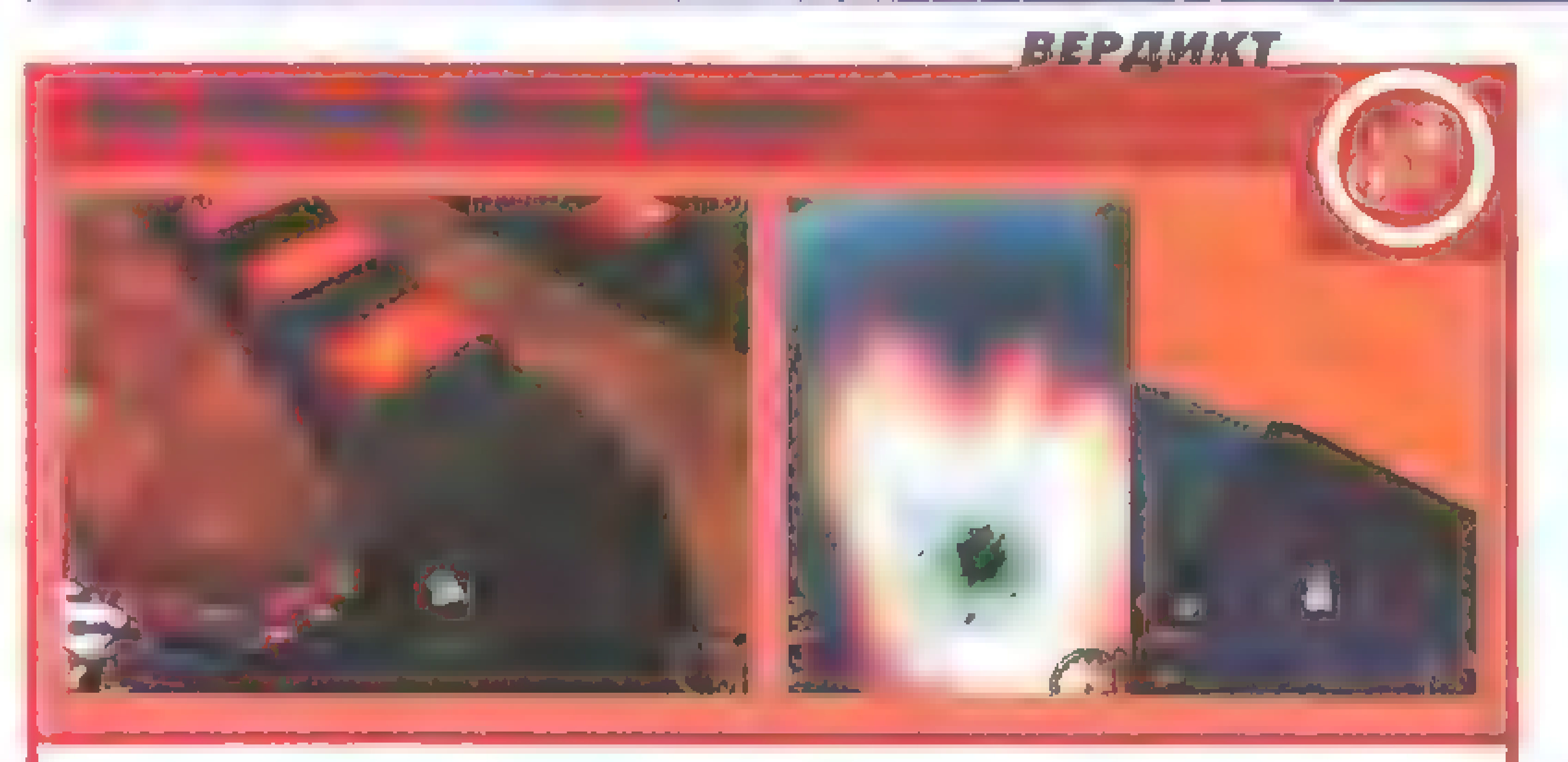
Rulez > С рулезами здесь негусто. А впрочем, подобные шутеры скоро вымрут за ненадобностью. Daikatana — одна из последних возможностей попрощаться с линейными, классически "тупыми" shoot'em ups.

Suxxx > Вместо столпа жанра мы получили игру со старой графикой, старой концепцией, а все, что разработчики выдавали за изюминки, оказалось мешающими играть глупостями.

Приколись > Ромеро всех надул. Прикинь, он два года надувал Eidos, надувал толпы журналистов, надувал нас и в конце концов надул. Один ноль в его пользу. Этот парень однозначно заработал себе еще одну "Феррари".

6,2 ... Дождались! А, оказывается, ждать не стоило.

ВЕРДИКТ



Что: Автоаркада * **Кто:** Mattel Media/UDS * **На кого:** Micro Machines
Сколько: P166(PII-266), 16(32)Mb, (3D уск.) * **Вмногером:** Самую малость
Объем: 1 CD

В основе > Еще одни MicroMachines, не больше и не меньше.

Как играть > Симулятор гонок на игрушечных грузовичках и автомобильчиках. Вид сзади сверху, чтобы поменьше было видно. В результате дело обстоит следующим образом: первый круг едем наобум, собирая все встречные столбы, второй более-менее, третий проходим на одном дыхании. После этого игра отправляется в самый дальний угол.

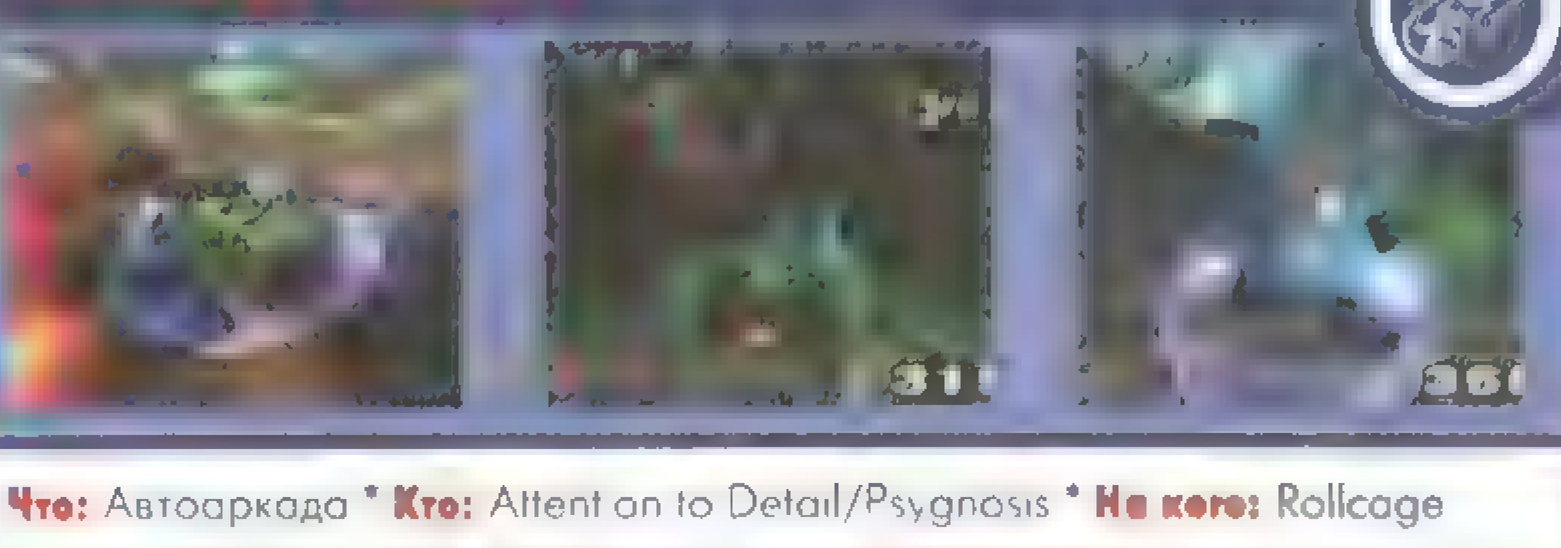
Rulez > И все-таки это идея MM, которую не испортишь ни убогой графикой, ни чем-либо еще.

Suxxx > Трасс всего три. Средств передвижения — семь, но изначально доступны только два, остальные потом. Три режима игры, мало чем отличающихся друг от друга. Графика старенькая-старенькая, и непонятно, что там вообще делает 3D ускоритель.

Приколись > На трассе встречаются бонусы. Впечатляет? Вот и я о том же.

3,8 ...ждались? Отвратительная халтура и старье. Идея хорошая.

ВЕРДИКТ



Что: Автоаркада * **Кто:** Attention to Detail/Psygnosis * **На кого:** Rollcage
Сколько: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Вчетвером по сети
Объем: 1 CD

В основе > Первая часть игры запомнилась немногим. И не по причине своей серости и убогости. Как раз наоборот: слишком стремительно проносились перед глазами аркадные трассы Rollcage, слишком мощным потоком хлестали эмоции, чтобы оставить сколько-нибудь глубокий след в сердце геймера. Это не есть плохо, и вторая часть Rollcage — то же самое: крышесносящие аркадные гонки, где не успеваешь заметить миг, за который твой автомобиль проносится от старта до финиша.

Как играть > 3D аркадные гонки. Цветастые, эффектные и молниеносные трассы проходятся за одну-две минуты.

Rulexxx > Графика с большой буквы, неимоверно красивые спецэффекты и антураж трасс, которые можно разглядывать часами (только кто ж тебе даст, в таком-то темпе). Это действительно тот случай, когда графика делает игру.

Sux > Мало. Очень мало! Меньше чем через час понимаешь, что все бонусов нет, игра пройдена.

Приколись > Машинки можно апгрейдить, причем повышение того или иного параметра явным образом влияет на поведение твоего драндулета на трассе. Бонусы и оружие прилагаются.

7,4 Да. На сегодня хватит. А о завтра подумаем потом.



"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." – Сергей Лукьяненко. Лабиринт отражений

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ

Что: Puzzle * **Кто:** Tarantula Studios/Psygnosys/Take 2 Interactive *
На кого: "Лемминги" * **Сколько:** P200(PII-300), 32(64)Mb * **Вмногером:** Да
Объем: 1 CD

В основе > В основе Lemmings: Revolution лежит человеческое стремление повеселиться и создание способа — классических "Леммингов". Сущность которых в результате никто не стал менять, и не надо
Как играть > Это было давно, поэтому рассказываем: вереница зверушек, которые могут все, но абсолютно не могут сами догадаться, что нужно делать, организованно идет на верную гибель. Или ходит по кругу — в зависимости от паззла. Нам нужно ценными указаниями помочь животным свернуть в сторону спасительного воздушного шара.
Метод простой: мы можем сделать конкретного лемминга копателем, пробивателем, лазателем и т. д. Дальше он, скажем, как пробиватель, пробивает стену — и все выходят. Назначать на каждую должность можем в ограниченном количестве. И сидим, думаем, как же всю эту ораву такими скромными средствами .
Rulez > Не объяснить, в чем кайф Lines, человеку, который не пробовал В "Леммингов" надо играть. Классика паззла
Sux > Графика старовата
Приколись > Вся стилистика — прикол, но какой-то поблекший. Наверное, все-таки графика старовата

7,2 Дождались! Хорошая игра, но ничего нового.

ВЕРДИКТ



Что: 3D Action * **Кто:** Fox Interactive **На кого:** Aliens vs. Predator
Сколько: P233(PII-300), 64(128)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Сколько угодно
Объем: 2 CD

В основе > Снова Чужие, снова Хищник, снова Морпех. И 40 уровней
Как играть > Как в любой 3D Action Три персоны для управления, по одной клавиатурной раскладке на каждого Несколько режимов наблюдения окружающего мира Разнообразные задания типа "Доберись до конца уровня" или "Уничтожь всех врагов на уровне" Тупизна неизлечима Чит-коды см. в соответствующем разделе журнала.
Rulez > Несколько новых уровней. И оружие.
Sux > Сложно играть Народ лезет изо всех половых щелей и действует на нервы
Приколись > За Чужого все еще можно лазать по потолку У Хищника появилась новая крутая пушка

6,0 Дождались! А стоило ли ждать переиздания игры? Тогда дождались...

ВЕРДИКТ



Что: RPG!? * **Кто:** Nexus Information System **На кого:** Requiem
Сколько: P233(PII-300), 32(64)Mb, * **Вмногером:** Лучше бы не было
Объем: 1 CD

В основе > Действительно, а почему бы разработчикам не посмотреть "Газонокосильщик"? И не попытаться потом сделать по этому фильму игру? Ну или не совсем по этому, но тоже про виртуальную реальность
Как играть > Ты — это не ты, а программа, запущенная в виртуальную систему. Твоя цель — сражаясь с охранными программами и избегая вирусов, заниматься самообразованием и захватывать контроль над системой Но деле все это выглядит как плохой 3D шутер
Rule(z) > Не знаю Если потратил деньги на эту игру, значит, тебя надурили Рулез?
Suxxx > Полное отсутствие физики, блеклая графика, кривые монстры Все, что движется, имеет IQ ниже нуля Никак не пойму, зачем они вынесли аббревиатуру AI в название игры
Приколись > Оказывается, и такие игры бывают

3,2 Не смешно, не интересно... Зато про виртуальность.



Золотая медаль или акции провайдера?

Хорошо живется студентам в стране туманов и Альбиона. Они вместо какой-то позолоченной медальки и соответствующей отметины в аттестате получат от British Internet Service Provider некое количество достаточно ценных акций. Вот, говорит British ISP, эти ботаники страдают над экзаменами, а взамен практически ничего не получают Тратят время и деньги на какие-то там специфические знания. Надо же, в конце концов, помогать нашим будущим президентам, ученым и лордам если не деньгами, то хотя бы ценными бумагами. Кстати, эти самые ценные бумаги запросто продаются на специальной бирже. Чтобы их получить, нужно "отработать" пятерочником хотя бы один сезон. Самые крутые ботаники получат по сорок акций общим "весом" в 20 фунтов стерлингов. Тем, кто три раза подряд получит пятерки, дадут 120 акций. Даже самым отсталым ученикам полагается по восемь акций. Хорошая система, нам бы такое: вместо стипендий — акции. Хотя после ГКО имени августа-98 от такой идеи лучше отказаться...

Святослав Торик
torick@igromania.ru

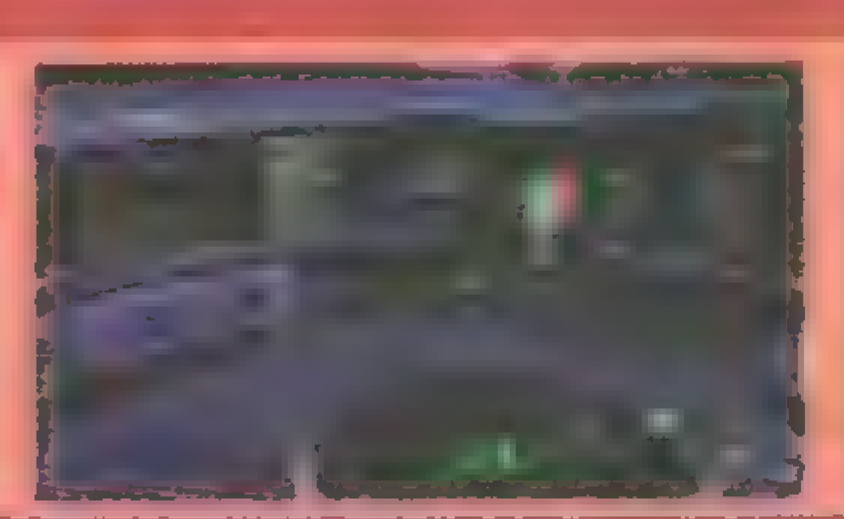
"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красовица, удачно обезвреженный вирус " – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус" – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ









Что: Космосимулятор * **Кто:** Digital Anvil/Microsoft * **На кого:** Privateer, Wing Commander * **Сколько:** P200(Celeron-366), 32(128)Mb, (3D уск.)
Вмногером: По сети, Интернет (MSN) * **Объем:** 2 CD

В основе > Основа заложена еще во времена Elite: будущее, звезды и бесконечный космос вокруг. Это — поэтическое сравнение. Если надо быть ближе к жизни — надо быть ближе к "Приватиру", особенно ко второму, и, естественно, к серии "Винг Коммадер"; в чем-то поможет аналогия с FreeSpace

А еще в основе — идиотский сюжет о противостоянии "советизированной" Коалиции и потерпевших от ее нападения Союзников (американцы, англичане и т. п.). Холодная война, сместившаяся в космос и на пару сотен лет в будущее (2160-й на дворе), — уже не холодная, а с применением боевых звездолетов "Ленин" и "Варяг". Бред, в общем, но мы уже привыкли

Как играть > Играть надо за новобранца, недавно вступившего в ряды вооруженных сил Союзников; альтернатив не предусмотрено — будем мочить "Советы". Делается это очень просто: есть миссии (25 штук), на которые тебя посылают, есть враги, которые хотят тебя послать на небеса (хотя куда уж из космоса-то). Чтобы этого не случилось, нужно правильно подобрать корабль и оружие (пушки, ракеты, лазеры) для него. Начальный ассортимент, как водится, невелик и в целом дохл; с добавлением регалий в послужной список он стремительно расширяется

Бой — интересен, динамичен и... довольно-таки упрощен по сравнению с теми же WC. Есть, например, такая штука, как Blind Fire — с ее помощью можно, много стреляя, мало целиться и при этом часто попадать. При общей простоте — высокая играбельность. Миссии летят мимо, практически не дыша, и ты приближаешься к финалу, не отвлекаясь на это приближение

Rulezz > Как я уже сказал, геймплей и графика. Последняя убивает наповал, считающийся навороченным FreeSpace вешается от зависти. Отлично изображенный космос, прекрасные модели, эффекты заставляют забыть о стекляшке монитора — сразу хочется за нее. При всем при этом поддерживается софтверный рендеринг, за что в наши дни можно сразу ставить памятник — движку и разработчикам

Sux > Здесь несколько пунктов. "Нереалистичная" летная модель — хотя это можно оспорить; в том смысле, sux ли это в данном случае. Сложно нормально управлять с клавиатуры (задействовано примерно 40 клавиш) — два. Полный кретинизм в озвучке русскоязычных персонажей — три

Приколись > Классные брифинги — без всякого видео (надоело...), отрендерены "вручную". Поэтому у тетки, выдающей задания, откровенно кубический бюст

8,5 [illegible]. Само собой. Быть фанатом космосимов и не "уйти" на время во FreeLancer – сложно.

ВЕРДИКТ



Что: Походовая стратегия * **Кто:** Red Storm Entertainment * **На кого:** X-Com
Сколько: P200(PII 266), 32(64)Mb * **Вмногером:** Если бы **Объем:** 1 CD

В основе > Твоя задача — командовать отрядом и выполнять миссии по установлению мира во всем мире и разоружению агрессора Агрессор — это и поставщик оружия с наркотиками в заштатном казахстанском городке Байконур, и подкупленная полиция в небольшом бразильском поселении Рио-де-Жанейро. Спасители человечества — русский хакер Геннадий и еще пятеро ребят с огнестрельным оружием.

Как играть > Как в X-Com ходишь по карте с определенной целью (захват предмета, освобождение заложника, просто "убей их всех") и параллельно всех отстреливаешь В конце миссии бойцы, получившие достаточно экспы, могут потренироваться в каком-нибудь полезном для боя скилле

Rulezz > В начале игры каждый раз генерится кампания Анимационная графика и 640x480 не заставляют скучать

Suxx > Вынос любого бойца или противника — практически с одного выстрела. Мало характеристик персонажа Во время миссии нельзя сейвиться

Приколись > Один выстрел — это один потраченный Action Point А если их по умолчанию семь дают?

7,2 Дождались! Исключительно фанатам X-Com и JA.

Альтернативное мнение
Absolute Games (www.ag.ru)

Airport Inc.	7.0
Arcomage	5.0
Army Men (4): Air Tactics	3.0
Beetle Crazy Cup	7.5
C&C: Tiberian Sun — Firestorm	7.5
Croc 2	5.5
Demise: Rise of the Ku'Tan	5.5
Formula 1 Grand Prix World	7.0
Heroes of M&M 3: The Shadow of Death	7.5
Invictus: In the Shadow of Olympus	6.0
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	8.5
Matchbox Caterpillar Construction Zone	2.0
Might and Magic 8: Day of the Destroyer	4.5
Miniverse	6.5
Need for Speed (5): Porsche Unleashed	9.0
Panzer Campaigns: Smolenks '41	4.0
The Sims	8.5
Start-Up	5.0
Stephen King's F13	3.0
Superbike 2000	8.5

Doctor
rod@igromania.ru

"Явовские" забавы

Само собой, название статьи не имеет ни малейшего отношения к досугу жителей о. Ява или к марке отечественных сигарет. Зато напрямую относится к одной интересной разновидности java-апплетов — так называемым java-играм. Это, как тебе, возможно, известно, такие микроигрушки, в которые можно играть в И-нете, причем совершенно бесплатно. Нужно только немного заплатить за Windows 98, куда, как известно, встроен браузер IE. Либо пользоваться, как все нормальные люди, Нетскейпом — и тогда доступ в мир ява-игр будет открыт для тебя в любое время суток.

Пятнашки

www.chat.ru/~mpz/game.htm



Обычные пятнашки... впрочем, не совсем обычные. Вместо пятнадцати одинаковых квадратиков имеются пятнадцать кусочков мозаики, на которой изображен вензель одного известного пивного завода. Собери — и узнаешь, какого именно

3Dtrix

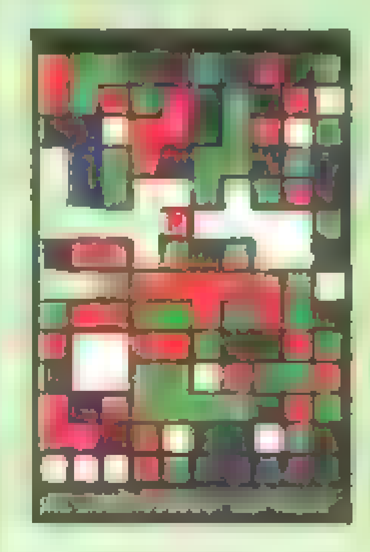
http://gamer.raduga.ru/tetris3d/index.htm



Тетрис. В 3D. Полном. Полигонная графика. Спецэффекты. Для игры необходим Вуду 5. Не шучу ли я? Конечно, шучу. Для игры довольно браузера и какого-нибудь завалящего P100. Сам тетрис действительно трехмерный; исполнен вполне классически — ты мог играть в такой еще на 386-й машине.

Dropout

http://gamer.raduga.ru/dropout/index.htm



А это тоже тетрис, только наоборот. Фигурки сплошной стеной лезут снизу, а ты должен мышью успеть убирать их, не допуская, чтобы "стена" достигла верхнего края "стакана". Причем под действием мыши будут таять лишь фигурки того цвета, которым заканчивается многоцветная бегущая полоска — есть там такая, внизу экрана. Подозреваю, что эта забава требует лучшей реакции, нежели обычный тетрис, плюс — отличный тест на то, как часто ты чистишь свою мышь.

Арканоид

www.gambrinus.cz/java/blockout/



Что такое арканоид — известно всем, и тебе в том числе. Тот, что лежит по ссылке, необычен разве что оформлением — том в качестве бэкграунда используется... впрочем, поиграй — и ты сам все увидишь. Либо посмотри на расположенную рядом картинку.

Warzone

http://gamer.raduga.ru/tank2/index.htm

Ты ездишь на 3D-танке по 3D-городу и стреляешь в себе подобных На этот раз безо всяких шуток — игра действительно по-настоящему трехмерна; такая графика, пожалуй, считалась бы неплохой лет эдак восемь назад. Заметь — для java-игры это комплимент



Геймплей увлекателен, и черт его знает, чем именно. Вроде бы "тупая" езда меж однотонных блоков, поиск конкурентов по бортовому радару, увороты от снарядов и расстрел; незатейливо, верно? А увлекает не хуже, понимаешь, "Кваки".

Санта-Клаус: вариант X-Com

http://gamer.raduga.ru/rein/index.htm

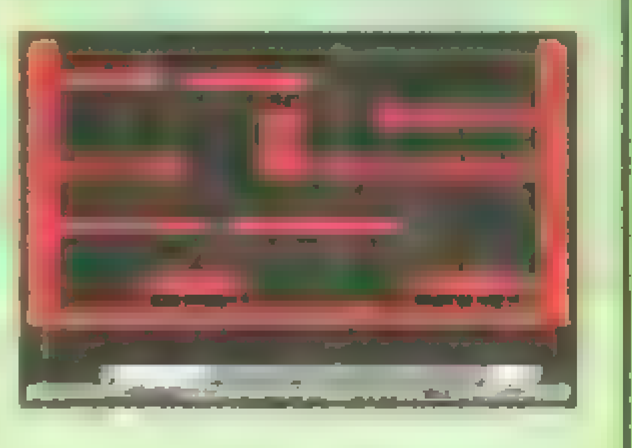


Простенькая скроллинговая аркада. Управляя Санта-Клаусом, сидящим в санях, которые везут олени, необходимо сбрасывать новогодние подарки в торчащие внизу экрана печные трубы. Раздачу подарков осложняют... инопланетяне, летящие навстречу упряжке. Не смущайся их добродушного "подарочного" вида — это действительно инопланетяне, планирующие захватить нашу Землю. Их нужно безжалостно отстреливать, не забывая попутно одаривать печные трубы презентами. Все это происходит на довольно большой скорости, так что приноровиться непросто.

Бегущий по кирпичам

http://gamer.raduga.ru/loder/index.htm

Классический Lode Runner — с этажами, лестницами, ящиками, злобными человечками и копанием ям. Правда, на моей машине он безбожно тормозил; и непонятно, с чем это связано. Возможно, у тебя он будет бегать с нормальной скоростью.



Rolling balls

http://gamer.raduga.ru/rollin/index.htm



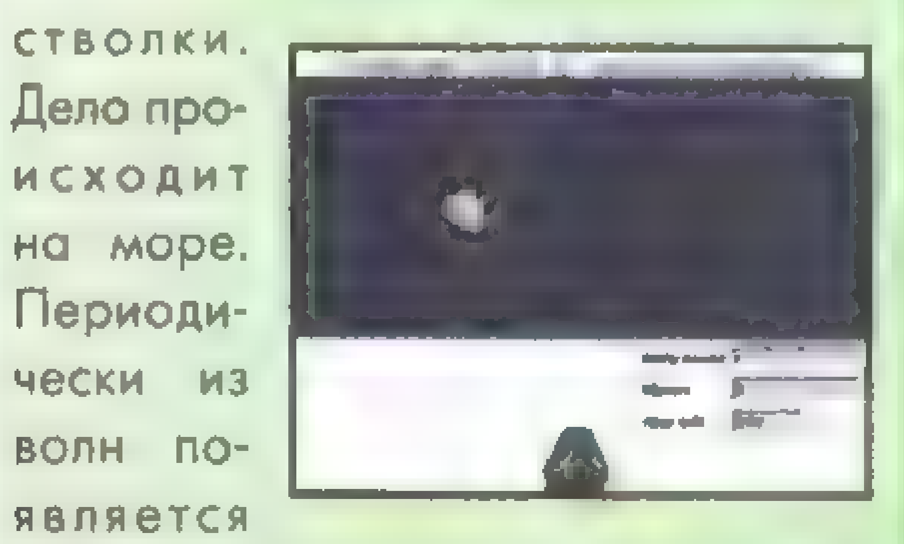
Очень интересная и остроумная логическая аркада. По дороге шириной в четыре полосы катится футбольный мяч, движением которого ты можешь управлять. Соль в том, что полосы, составляющие дорогу, разного цвета; в зависимости от

этого цвета меняются физические законы, в соответствии с которыми движется мячик. По желтой дорожке он катится с сумасшедшей скоростью, а по красной — со скоростью кубика, а не мяча; на синей дорожке можно прыгать через "черные дыры" (если провалиться в такую — теряешь жизнь), а на зеленой мяч будто придавлен к земле чудовищной силой тяжести. Цель — проехать отрезок дороги за выделенное время. На первом уровне мне это удалось раза так с пятого-шестого. На третьем... стыдно даже говорить, поэтому не скажу. Посиди над мячом полчасика — и ты меня поймешь.

Поклонникам Ди Каприо

www.zone.ru/gamer/kaprio/index.htm

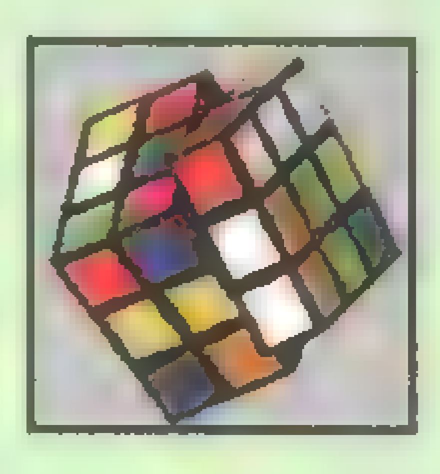
Ну, мимо этой игры я просто не мог пройти! Если ты смотрел "Титаник" и вообще любишь Лео так, как люблю его я, то наверняка не откажешь себе в удовольствии пострелять по нему (Лео) из думовской двустволки.



Дело происходит на море. Периодически из волн появляется голова малыша Ди (а то и сразу две-три), которую надо как можно быстрее снести с помощью шотгана. За это дают очки; игра идет на время. Не думаю, что ты проведешь за утоплением Ди Каприо много времени — надоедает; но игра способна немало позабавить. Советую регулярно демонстрировать ее дамочкам, которые слишком часто зрят Лео во сне.

Кубик Рубика

http://gamer.raduga.ru/rubik/index.htm



Хороший апплет — "полностью эмулирует" известную и отличную головоломку. Кубик можно вращать в любой плоскости и крутить как настоящий. Любителям — рекомендую. ■

Shock — это по-нашему!

Юрий Бушин
yurg@soc.pu.ru

Порою случается, что заумные современные высокотехнологичные игры просто утомляют. Хочется чего-то эта-кого, простого и прекрасного. Или сидишь себе на работе, голова пухнет от отчетов, расчетов, хочется поиграть, а нельзя... Вон начальник, изверг, так и зыркает! Начальники — они такие, сразу понимают, что если левая рука служащего на клавиатуре, а правая — на мыши, значит, он играет! В рабочее время. Ведь не понять ему, что людям расслабиться порой хочется. Так вот, сейчас я объясню, как можно правильно расслабляться, не закрывая окна браузера. Подошел к тебе вышестоящий — а ты в Интернете, ищешь полезную информацию. Отошел — и ты уже играешь в свою любимую...

...флэш-игру. Про технологию shockwave (flash) от умной фирмы Macromedia слышал, вероятно, всякий, кто больше десяти раз за жизнь выползал в И-нет. С помощью этой технологии создаются не только красивые и удобный сайты, но и игры. Те, про которые мы сегодня поговорим.



"Шоковые" игры прежде всего отличает простота исполнения и при этом привлекательность, обусловленная, видимо, симпатичной и красочной графикой, обилием "спецэффектов", прикольным звуковым сопровождением и забавными сюжетами. Кроме того, среди таких игр можно найти непотопляемые диггеры и тетрисы, loom и кое-что еще из классики. Только теперь они стали гораздо краше. Если кто-то думает, что игры типа "Утопи Ди Каприо" — это все, на что способна "шоковая" технология, то тут он немного не прав. Чего только стоят такие смешные и забавные вещицы, как игра на тему UFO или шутеры по мотивам знаменитых фильмов!.. И еще одна такая маленькая особенность. Все эти игры — абсолютно бесплатны. Единственная затрата — это твое время!

Ну вот, я вижу, тебе стало интересно. Вопрос за малым — что требуется для игры? А нужно несколько вещей — доступ к И-нету и установленный flash player. Скорее всего, он уже есть у тебя, если ты посещал хотя бы один из флеш-сайтов. Если вдруг нет, можно обзавестись этим добром на *www.macromedia.com* или *www.shockwave.com*.

Второй не менее важный вопрос — где достать сами игры? Тут следует уточнить. Качать ничего не надо. Если нашел линк на игрушку, смело иди по нему. Игра загрузится сама. Первая загрузка будет медленной, а потом дело пойдет быстрее, ибо большую часть себя игра оставит в кэше твоей машины.

Есть возможность отыскать флеш-игру, набрав в поисковике ключ **shock wave games** или **flash games**. Получишь несколько десятков ссылок и большую часть страничек позакрываешь, так как найдешь там не более чем упоминание о флеше в каких-нибудь статьях. Попробую облегчить тебе задачу. Есть на свете ряд веб-хранилищ с целыми (порой просто огромными) коллекциями таких игр. Я расскажу лишь про несколько наиболее интересных сайтов.

Уже упоминавшийся *www.shockwave.com*. Здесь, помимо плеера и прочих прибабахов для браузеров есть небольшая, но стройная коллекция "фирменных" игрушек. Как правило, положенные в их основу идеи уникальны и не повторяют аркадно-логические хиты прежних лет. Выбрать тут есть из чего. Коллекция игр разбита на три основные категории: Adventures, Action и Sport. Игры на ShockWave отличает прежде всего высокая технологичность, что и понятно — ребята обкатывают на своих играх новые технологии. Лично мне больше всего понравилась пара таких игр, как **Merlin's Quest** и **UFO: Abduction**, о которой я уже упоминал чуть выше. Даже в отрыве от игр

сайт очень полезен — тут можно узнать много нового и интересного о мире ShockWave.

Следующий на очереди — *www.chat.ru/~fanworld/shockwave.html*. Здесь находится неплохо подобранная коллекция ссылок на флэш-игры.

Отрадно, что сайт русскоязычный, хотя для такого типа игр это совсем не критично. Сам сайт не использует ни flash, ни скриптов на Яве, поэтому грузится быстро. Ассортимент игр представлен в основном аркадами. Игры, можно сказать, уникальные и на других описываемых здесь сайтах не дублируются. Однако есть у этого узла небольшой недостаток — частота обновлений оставляет желать лучшего. Я наткнулся тут на несколько "мертвых" ссылок. Владельцы сайта не ограничиваются только флеш-играми. Здесь есть коллекции ссылок практически на многие типы онлайновых игр: MUD'ы, PBEM'ы и прочие.

Пожалуй, самый лучший сайт из всех — *http://games.zone.ru*. Сайт русский, что видно уже по линку. А самое приятное — он целиком и полностью посвящен флэш-играм. Общая коллекция включает свыше 120 игр. Навигация проста — вся коллекция разбита по тематикам: стратегии, аркады, головоломки, спортивные и другие игры. Здесь есть свой чат и форум, коллекция полезных утилит и море ссылок на другие игровые сайты. Сайт выполнен профессионально и быстро грузится. В каждом разделе напротив ссылки на игру указывается количество перекачиваемых килобайт и примерное время загрузки. Это очень удобно, честно говоря, нигде больше такой заботы о пользователях не встречал. Ведь игры бывают порой очень большие, по два-три "метра".

Через этот сервер можно поиграть во многое — тут есть настоящие шедевры. Можно сходить на виртуальную дискотеку, оттянуться всласть, потанцевать, зацепить девчонку и даже столкнуться с продавцами наркоты. Но эти товарищи нам не товарищи! В играх на этом сервере можно найти многих героев знаменитых фильмов: тут тебе и Зена — Королева Воинов, и Геракл, и шутеры по мотивам "Матрицы" и "Пятого Элемента".

В общем, мир "шоковых" игр довольно большой, есть из чего выбрать, на что посмотреть и во что поиграть. Приятное времяпрепровождение и немного здорового смеха гарантированы. А я расскажу тебе про несколько понравившихся мне игрушек — для затравки.

"Матрица"

http://games.zone.ru/games/matrix.html

Да-да, игра по мотивам одноименного фильма. Помнишь эпизод, где Нео говорит "Guns... lots of guns", собравшись идти освобождать Морфеуса? Где они вместе с Тринити брали штурмом небоскреб и перестреляли при этом два-три батальона? Вот этот эпизод и взят за основу игры.

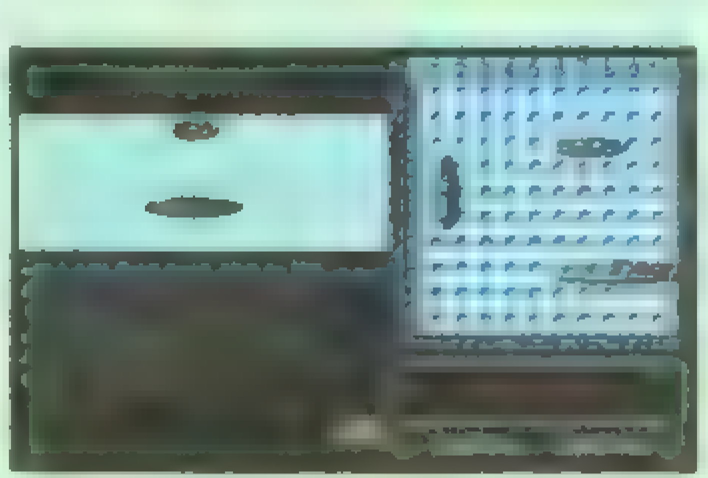
Тебе предоставляется возможность выбрать стрелка — Нео или Тринити — и одну из трех пушек — дробовик, УЗИ либо М-16. И пошла потеха! Слуги Матрицы лезут на тебя из-за всех колонн, а ты должен с бешеной скоростью водить прицелом и еще быстрее стрелять. Альтернативы небогаты — или эти 70 человек убьют тебя, или ты их всех отправишь на свалку истории. Совершенно дикая по драйву игра плюс весьма неплохое оформление с использованием кадров из фильма. Колонны разлетаются щебнем, из тел брызжет кровь... В общем, бери дробовик и покажи им их собственные кишки. Ведь ты-то знаешь, что это все ненастоящее...



Морской бой

http://games.zone.ru/games/sea.html

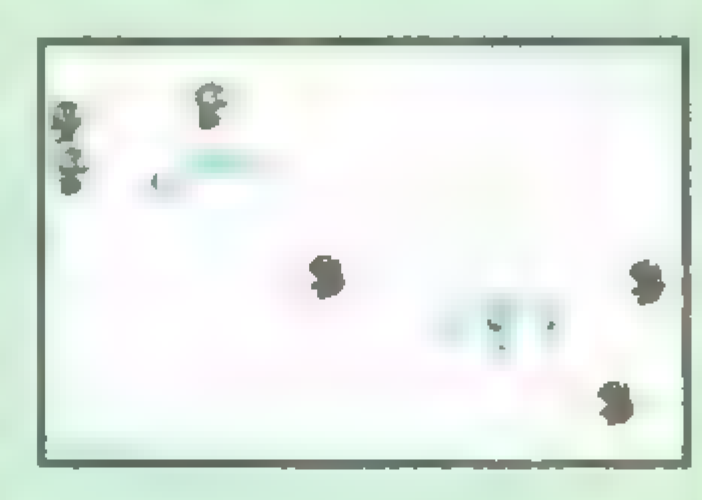
Старый добрый "морской бой". Очень забавная и интересная игрушка, симпатично оформлена, грузится быстро. Можно выбрать противника (соответственно, и уровень его мастерства) и попробовать сразиться с компом! Поле стандартное — 10x10. Расставляй корабли и жми Start Game. АИ играет вполне прилично, видно, что не мухлюет. Порой, добивая твой корабль, промахивается. Если выбрал крутого противника, то не обессудь, если твоя флотилия потонет гораздо быстрей! Учить тебя играть в "морской бой" не буду — в школе все учились.



Снежки

www.nny.com/holiday/snowcraft.html

Все надоело, устал, все такое серьезное... Хочешь посмеяться от души? Хоть и весна на дворе, а в снежки советую поиграть. Игра сделана со вкусом и юмором. У тебя есть три человечка, задача твоих — отразить натиск противника.



Ты играешь с помощью мыши, передвигая своего "рабочего" бойца по полю и метко закатывая снежки в глаз противникам. Которые тоже на месте не стоят, а перемещаются и пуляют в тебя снежками. Одно попадание в твоего снеговика, и он считает искры! Три попадания — все, оревуар!

Постепенно игра постепенно становится сложней — враги прибывают. Тут и пригодится твоя молниеносная реакция. В общем, здоровый азарт и море удовольствия гарантирую.

"Формула-1"

http://games.zone.ru/games/cart.html

Ну, не то чтобы совсем "Формула", но вполне приличная гонка: ты управляешь большой красной машиной, которая едет по дороге. Цель — доехать как можно стремительнее, при этом сбив как можно меньше микроскопических "гражданских" машинок. Об их появлении на дороге предупреждает звуковой сигнал. Скорость езды меняется с помощью мыши, причем максимальная скорость достигается у верхнего края игрового окна, из под которого и ползет дорога. Чем быстрее едешь, тем больше шансов быстро достичь финиша и занять высокую позицию в книге рекордов; но тем больше и шансов резко уменьшить количество мирных машинок на дороге. За "убийство" вычитаются очки, что, само собой, только добавляет азарта. Прикольная игра, чем-то напоминает советские игровые автоматы. ■




2
Матрица
Хинтблок
+ МУЛЬТИПЛЕЕР
Deathmatch
Бункер
LEGALIZ IT
JA

Кирилл Шитарев
hroll@newmail.ru

Thief II: The Metal Age

Найти и перепрятать

НАШ: Вердикт

ЧТО: Симулятор вора * **КТО:** Looking Glass Studios/Eidos * **НА КОГО:** Thief: The Dark Project
СКОЛЬКО: P233(PII-300), 32/64Mb **[illegible]:** Нет такого извращения * **РАЗМЕР:** 2 CD

Рейтинг "Мании": 9.2

> *Коль зорок ты и если слух твой чуток,*
> [illegible]
> *Войди, пожав протянутую руку*
> *Ив Форвард, "Злодеи поневоле"*

Магия и Техника. Демоны и механические роботы. Язычники и "святоши" хоммериты/механисты. Лес и Город. Тьма предвечной природы и Свет новосозданного электричества. Борьба этих противоположностей и крутит глобальный подтекст сюжета обеих серий игр о похождениях Гаррета, вора-мастера.

Сам герой выступает как некий нейтральный посредник, хранитель равновесия (именно поэтому его так любят таинственные Хранители (*Keepers*), выполняющие, хоть и бесплатно, эту же задачу). Если одна из сторон начинает побеждать и вводить в действие свой финальный ультимативный план (у демонов — освободить мир от всей техники и электричества, у религиозных техников — уничтожить все леса и язычников-демонов в них), то тут вмешивается наш мастер-вор и возвращает все на круги своя. В первой части Гаррет мешает поклонникам магии, во второй — фанатикам технологии... В общем, не буду портить тебе удовольствие: играй и немного задумывайся.

В прохождении не указаны все возможные секреты, число которых близко подбирается к сотне, поэтому дерзай сам — у тебя наверняка получится. Все описать невозможно, разве что если сделать "Вора-2" темой "Мании" на ближайшие полгода. Прохождение — это именно прохождение, то есть обозначение того, что *надо* сделать, а не того, что вообще *можно* сделать. По ходу дела указываются особенности миссии и необходимые для спокойного прохождения предметы, рекомендуемые к покупке.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Первая миссия
Running Interference

Особенности: никого нельзя убивать

Итак, коллега по воровской профессии заперся в домике, ожидая твоего возвращения. Пойди на восток, а там — по лестнице вниз. В комнате с двумя дверьми надо взять ключик с бордюра и открыть обе двери. Та, которая слева, ведет в затемненный коридор, та, что справа — к лестнице на верхний этаж. Иди в дверь налево: туши факел и, присев, проползи перед стеклянным окном с двумя охранниками. Заползи в дверь справа и тихо иди к этим стражникам в комнате с пометкой на карте (Guards). Дубиночкой укладывай одного, а следом и второго. Оглушай стоящего спиной лучника и заходи в кузницу (Workshops), где на полочке найдутся несколько освещалок плюс ослепляющая граната. Дальше иди в комнату со складом (Storeroom), оттуда заходи на кухню (Kitchen), оглушай там слугу и хватай деньги. Доставай из шкафов с вином несколько драгоценных бутылок. Дальше находи лифт плюс переключатель и поднимайся наверх: со стола забирай ценности, кради с охранника ключик и возвращайся обратно. Иди назад на склад, готовь бомбу и кидай ее в стражника, охраняющего другой выход из склада. Оглушай парня и жди еще одного вражеского лучника, чтобы отоварить и его. Все! На этом этаже противников нет: осталось только обыскать все помещения и найти в четырех самых восточных комнатах святыню с золотым самородком (разбери закрывающие ее ящики) и мешочек в комнате Housekeeper. Возвращайся к другу-вору, используй в инвентаре птичий свисток и иди вслед за человечком. Вот он придет к своей невесте и побежит к выходу. Оставь его на свежем воздухе, а сам выбери дверь справа, что ведет к лестнице на второй этаж.

Подгадай момент и оглуши стражника, когда он повернется к тебе спиной на несколько секунд. Быстро оттащи тело и в тени жди второго оппонента, что периодически патрулирует коридор. Иди в зал (Parlor), поднимись вверх по лестнице в восточное крыло третьего этажа. Здесь найди на столиках две вещички ценой в сто золотых. Возвращайся обратно и иди в большой зал (Great hall), там подходи к камину и забирайся на него с правой стороны. Чуть-чуть присмотрись, и в кирпичной кладке найдешь щель с двумя обручальными кольцами. Не заглядывай в комнату (Dining Room) с одиноким стражником! Дальше можно выбираться на улицу, чтобы завершить миссию, а можно и немного разведать второй этаж. В восточной его части найдутся два патрулирующих стражника, а огромные двери в большом зале ведут на лужайку с двумя лучниками рядом. В центре лужайки найдутся материальные ценности из золота


Натянем лук, прицелимся и мягко отпустим тетиву...

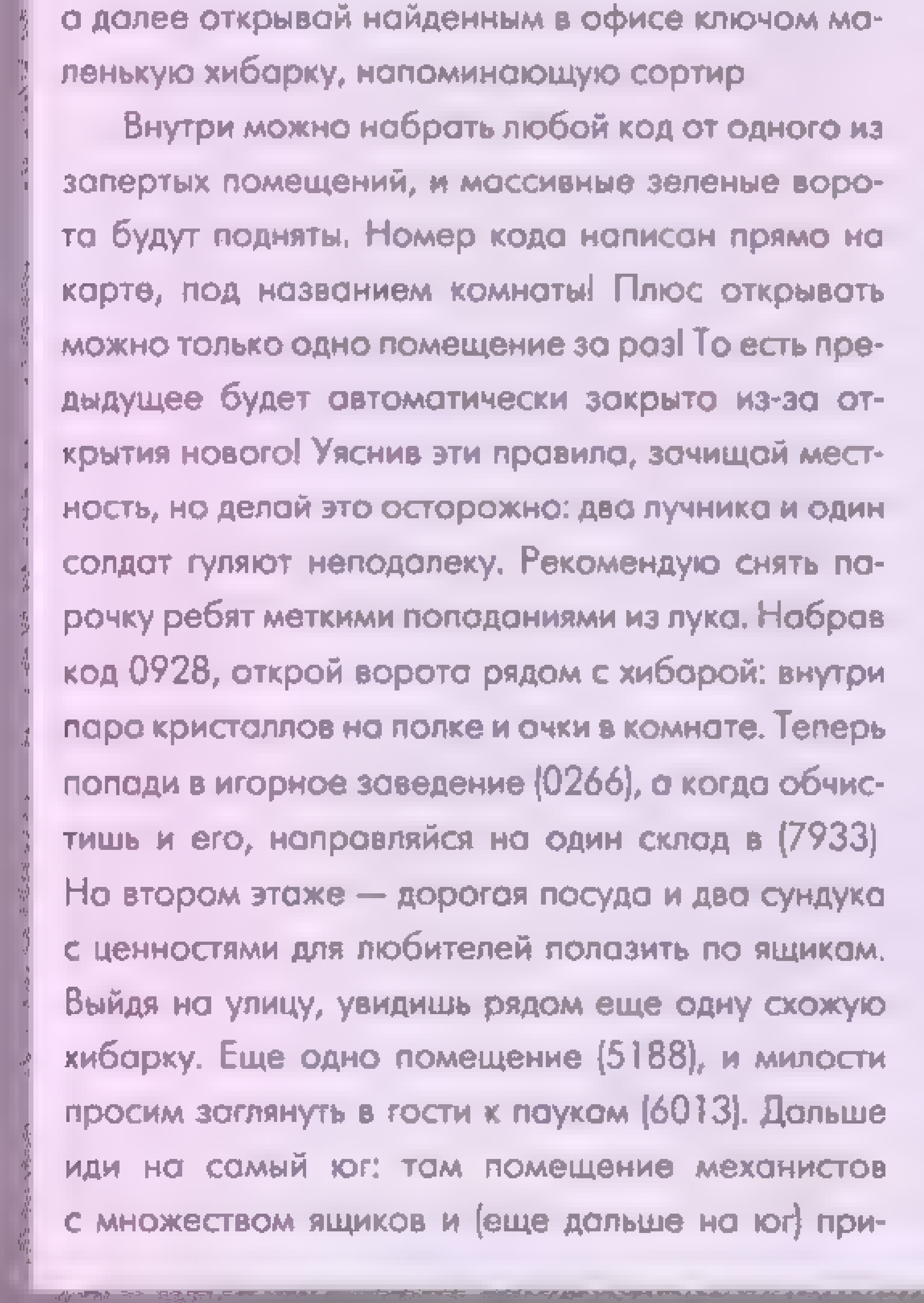
Вторая миссия
Sending.... and Receiving

Покупка: две лечилки и обычные стрелы на оставшиеся деньги

Итак, приступим. Аккуратно спрыгивай с ящи-



ков и осматривайся на местности. Перед нами ворота в помещение изобретателя Cid Capezza. Иди дальше, взламывай отмычками двери, но продолжай движение по аллее. Оглушай стражника, слушай разговор хаммерита и продавца, а когда первый зайдет в помещение (открыв тем самым дверь) спокойно бей дубиночкой служителя церкви, врывайся внутрь и быстро отоваривай второго товарища. Если не получится ловко сработать и дверь закроется перед твоим носом, то иди в заранее взломанную деревянную дверь (осторожно, недалеко бродит одинокий боец). Дальше действуй так: поднимайся на второй этаж помещения и оттуда открывай дверь на юге. По карте добирайся до находящегося в двух шагах офиса (Main Office), в нем щедрой рукой собирай папирусы и бери ключик, лежащий на механизме набора кода. Возвращайся к взломанной в самом начале двери, иди прямо через коридорчик и снова открывай дверь. За ней оглушай лучника и торговца, а далее открывай найденным в офисе ключом маленькую хибарку, напоминающую сортир.



Внутри можно набрать любой код от одного из запертых помещений, и массивные зеленые ворота будут подняты. Номер кода написан прямо на карте, под названием комнаты! Плюс открывать можно только одно помещение за раз! То есть предыдущее будет автоматически закрыто из-за открытия нового! Уяснив эти правила, зачищай местность, но делай это осторожно: два лучника и один солдат гуляют неподалеку. Рекомендую снять парочку ребят меткими попаданиями из лука. Набрав код 0928, открой ворота рядом с хибарой: внутри пара кристаллов на полке и очки в комнате. Теперь попади в игорное заведение (0266), а когда обчистишь и его, направляйся на один склад в (7933). На втором этаже — дорогая посуда и два сундука с ценностями для любителей полазить по ящикам. Выйдя на улицу, увидишь рядом еще одну схожую хибарку. Еще одно помещение (5188), и милости просим заглянуть в гости к паукам (6013). Дальше иди на самый юг: там помещение механистов с множеством ящиков и (еще дальше на юг) пристань с двумя обычными охранниками и тремя ворами в сером. Последние безумно опасны, их лучше оглушить или на крайний случай убить стрелами. С одного из тел возьмешь ключ: он откроет каюту на корабле плюс офис в здании механистов. Что ж, требуемая сумма у тебя уже, наверное, есть — пора возвращаться на ящики, с которых Гаррет начал уровень.

Третья миссия *Framed*

Покупки: напиток невидимости, лечилка

Особенности: в миссии нельзя убивать или оглушать больше пяти солдат!

Пройди вперед, в таверне открой шкатулку и забери золотую бутылку. Дальше вернись к двери в железном здании и внутри поверни вентиль у стены. Откроется крышка, хватай бутылочку подводного дыхания рядом и прыгай в лаз. Плыви по затопленным трубам, пока не окажешься в пещерке с паучком. Иди в проход, ведущий на запад, по деревянным мостикам над водой. Переключи потухший факел в тупике, чтобы открыть проход сбоку. Дальше поднимайся на первый этаж и иди на юг через комнату с двумя кабинками: в одной — очки, в другой — стражник и посетительница. Еще на юг, и попадешь в комнату со столом (Front Desk). Нажми на обе кнопки на столе, чтобы открыть главные ворота и отключить механических стражей. Открой дверь на западе и поднимись на второй этаж. Теперь дело за малым: потуши светильники и избегай патрулирующего коридор стражника (кстати, не забудь снять с него ключик). В комнате Lt. Mosely's Office возьми со стола ключ и заходи в другое помещение — Lt. Hagen's Office, где надо стырить со стола синий платок. Дальше иди по коридору на юг и запад, в комнату Warden Affairs. По пути обойди еще одного патрулирующего охранника.

У северной стены надо подойти к книжной полке и нажать на особую книжку, чтобы открыть секретный проход рядом. Залезай в туннельчик и поднимайся по лесенке на этаж выше. Беги на север, к самой дальней комнате (Vault), а по пути минуй патрульного. Открой ключом дверь и набери код 4026, чтобы открыть массивную дверь хранилища. Внутри возьми все драгоценности и металлическую шкатулку. Брось (клавиша "R") синий платок прямо на пол и возвращайся в комнату Lt. Hagen's Office тем же путем. Брось там шкатулку и беги в Front Desk: на конспирацию уже можно внимания не обращать. Оттуда открой дверь на запад и смело отпирай деревянные ворота. За ними путь на свободу.

P.S. На самом деле замок очень велик, а ты не увидел очень-очень большую его часть... Попробуй, к примеру, обследовать восточную часть самого нижнего уровня, где обитают мертвецы и узники.

Четвертая миссия *Ambush!*

Делаем так. Быстро становись в тень, чтобы не заметил появляющийся через полминуты стражник. Оглушай его и беги на запад, к стене с ящиком. Прыгай на него, а оттуда подтягивайся вверх, на стену. Снимай стрелой стоящего внизу врага и беги ровно на восток, придерживаясь южной стены. Периодически будут попадаться одиночные стражи, которых, впрочем, легко нейтрализовать. Через несколько минут ты окажешься у зубчатой





Те, кто мешают

Новый порядок наводят не только приспешники Труарта из новой Стражи Города, но и всяческие механические создания. Связываться с ними себе дороже, но от судьбы не убедишь, поэтому давай присмотримся к невиданным ранее врагам получше.

Watcher. Механический глаз. Также известное как "камера слежения" устройство, висящее на потолках и плавно осматривающее окрестности своим единственным зеленым зрачком. Если зрачок заметит посторонних, то сначала задумается на пару-тройку секунд (желтый свет), а затем поднимет тревогу (красный). Уничтожается одной огненной стрелой, в этом случае прекращается и поднятая механическим глазом тревога. Однако можно обойтись и без порчи этого устройства: просто проскочи мимо, и если ты через несколько секунд (до поднятия тревоги!) окажешься вне зоны наблюдения глаза или в этой же зоне, но спрятался в тени, то камера слежения через некоторое время успокоится, станет "зеленой". Учти, что на тревогу обычно сбегаются обитающие рядом роботы и активизируются находящиеся рядом пушки.

стены, отсюда надо брать на север. Как увидишь водный канал, шагай вдоль него, переходи через мостик на запад. Двигайся по узкой каменной дорожке примерно полминуты, и слева от себя вскоре заметишь двух охранников, защищающих вход в здание. Оглуши их (быстро!) и войди внутрь. Там поднимись на второй этаж и собирай стрелы: обычные, моховые, водяные и огненные. Теперь выходи на улицу и аккуратно продвигайся на север, к твоему дому (Home) в северо-восточном углу. Вход в него охраняется двумя стражами в фиолетовом, разберись с ними и будь начеку — внутри бродит еще один. На втором этаже открой дверь, отмеченную на карте красным крестиком, и нажми на самую левую (из четырех) вешалку. Собирай все припасы и бери ключ. Выходи из дома и шагай немного на юг, а затем на запад — через мост. Пройди еще западней, и чуть южнее увидишь еще один мост. Иди на запад, так минуешь три решетки сбоку от себя и упрешься в четвертую решетку. Справа от тебя будет освещенная деревянная лестница, ведущая на стену. Дальше дело техники: туши факел и оглушай сначала одинокого патрульного, а потом и двух стражников. Пройди чуть на север и тут же заворачивай в первый проход справа, что ведет на восток. Продвигайся чуть вперед и сверни налево, оглушив по дороге стоящего к тебе спиной стражника. Постарайся заодно уложить двух его собратьев. Пройди чуть на восток, вниз по двум маленьким ступенькам, под арками и сверни налево (на север). Все, приехали

Пятая миссия
Eavesdropping

Покупки: пара лечилок, световая бомба или несколько водяных стрел

Иди в проход слева и сворачивай за угол. Двигайся ровно вперед, пока не упрешься носом в дверь. Не наступай на железные дорожки: иди бочком вдоль стены и перепрыгивай через них, если это понадобится. Если наступишь, то жди в гости лучницу-механистку. Итак, открой дверь и сверни налево (справа будет проход в кафедральный собор). В комнате с двумя лесенками и темно-красным флагом на стене подойди к светло-синей узорчатой двери под аркой. Ударят в колокол — начнется секретное выступление в запертой комнате. Стой под дверью и слушай, пока не получишь новое задание. Рядом с дверью есть открытый проход куда-то вниз — тебе туда. Медленно спустись по лестнице и потуши газовый факел. Пролезь чуть вперед и послушай разговор. Теперь спрячься под лестницу и, когда по ней пойдут оба механиста, последуй за ними, чтобы поочередно оглушить. Дальше проходи в кузницу, в ней дубинкой забивай маленького робота (он безвреден, только не дай ему уйти) и забирай ключик с двумя водяными стрелами. В самой дальней комнате будет лежать огромный желтый кусок воска и нож.


Ох, и славно же я потрудился!

Вернись к лестнице и взломай дверь с маленькими молотками. Пройди две комнаты вперед, в темный зал, и жди первого хаммерита-призрака. Убей его ударом меча в спину и так же разберись со второй нежитью. Как только ее нейтрализуешь, считай, что дело сделано. Осталось взять из сундука лечилку и обыскать катакомбы: в сундуках найдешь не менее 300 золотых. Вернись наверх к запертой двери и обследуй на предмет сокровищ спальни механистов за двумя маленькими лестницами: пролезь по темному лазу, там найдешь ящичек с сотней золотых. Теперь иди в кафедральный собор, который ты миновал в начале прохождения. С помощью пары моховых стрел обработай металлическую поверхность у алтаря и забери все ценности. Двумя выстрелами нейтрализуй обоих стражников и иди через весь собор к дверям на севере, ведущим к East Tower и West Tower. Залезь на второй этаж: оглуши патрульного и поищи драгоценности. Найди в юго-восточной части проход на крышу и маленький домик: внутри найдешь всякую мелочевку и еще одну лечилку. Далее залезь на третий этаж восточной башни (которая East Tower), чтобы взять со стола особый ключик. Уф-ф! Иди в кузницу в подвальном этаже, в комнату с куском воска. Используй на воске особый ключ (Safety-Deposit key) и возьми лежащий слева ножик. Используй ножик на слепке из воска — получишь дубликат ключа. Иди обратно в восточную башню и положи ключик на стол. А сейчас выходи к тому месту, откуда начал прохождение уровня. И попытайся собрать не меньше 900 монет — это важно

Видал я вашего Карроса, механисты недобитые!

Шестая миссия
First City Bank & Trust

Покупки: три огненные стрелы, водяные стрелы

Сразу беги направо (на восток), так у тебя есть шанс сразу нагнать трех охранников, путешествующих вместе. Оглуши их и иди дальше пока не упрешься в стенку. Рядом, в нижней части стены банка, есть запертое оконце, в которое можно залезть, предварительно взломав замок. Ты в подвале. Выбери правый восточный проход и иди к складу с массой ящиков и бочек. Отсюда можно подняться на первый этаж банка, но тебе пока надо найти проход дальше в глубину подвала. На полу стали появляться металлические полосы: их надо либо перепрыгивать, либо заранее обрабатывать моховыми стрелами. Быстро минуй коридор, затем большую комнату с водой (там водяные стрелы!) и еще один коридор. Если все произошло гладко, то ты избежишь встречи с двумя большими роботами. Итак, в последней комнате проползи вдоль левой стены в маленькую комнатушку с большим роботом и остановись на пороге. Двумя повторными попаданиями водяными стрелами в красную область на спине машины уничтожь врага. Теперь приготовь огненную стрелу и иди вперед: выстрелом сбей механический глаз в углу и зайди в помещение с железным блоком. Открой дверку с его задней стороны и нажимай на кнопки так, чтобы они все были прижаты. Через полминуты у тебя это получится, а значит, загорится зеленый свет.

Беги обратно через коридоры с роботами на склад и постарайся избежать ненужного внимания. На складе поднимись на первый этаж банка и открой деревянную дверь, ведущую на восток. Поднимись по лестнице на второй этаж, потуши факел на востоке и открой железную дверь, ведущую к Hall of Records в северо-восточном углу карты. Открой дверь и быстро проскочи к двери в левой стене, улучив момент, когда отвернется камера. Возьми в следующей комнате с книжными шкафами (Hall of Records) со стола свиток и прочитай его. Оказывается, сейф механистов имеет номер 11. Выбегай мимо камеры обратно к лестнице на первый этаж, но на этот раз иди на запад. Пройди прямо через комнату с коричневым ковром, и окажешься в огромном зале. Открой дверь на юге и через синеватую комнату со статуями


● Вечеринка окончена...

шагай к двери на западе, к Guard Room. Отлично сработано — ты находишься над залом с большим роботом и парочкой солдат. Пройди так, чтобы оказаться чуть сзади робота, и набросай за его спиной пару-тройку моховых стрел. Прыгай на них — окажешься прямо за спиной у железной штуки. Всади пару водяных стрел ей в красную область на спине и принимайся за двух охранников Попробуй выманить их звуковой стрелой в коридор за тобой, а следом оглушить. Уничтожь механический глаз огненной стрелой и открой дверь рядом с ним. Прямо перед тобой — круглый зал с ценностями и бутылкой медленного падения Сбоку от тебя будет сразу видна массивная круглая сейфовая дверь хранилища: взорви глаз и открой ее. Внутри сразу спали еще один глаз, поднимись на лифте и потрать огненную стрелу на последний механический глаз. Поднимись по лестнице на третий ярус хранилища и найди камеру хранения с цифрой 11: открой ее нужным ключом и забери запись разговора в виде граммофона. Используй напиток медленного падения и прыгай вниз, на пол хранилища. Теперь пора либо дальше обследовать банк в поисках драгоценностей, либо любым путем выбираться наружу. В последнем случае можешь уже не соблюдать конспирацию, необходимо лететь к выходу на всех парах

Седьмая миссия *Blackmail*

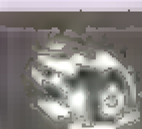
Покупки: 2 лечилки, огненная стрела или несколько водяных

Итак, ты способен перелазить через стены и залезать в дома через окна. Воспользуйся этим, чтобы перебраться к дому на севере и один за другим обчистить три оставшихся дома. Оглушай местных гостей и собирай драгоценности и вещички. Как обчистишь самый южный из четырех домиков, который заброшен, то осмотри местность вокруг него. В северо-восточном углу должны расти несколько кустов — за ними секретный лаз. Проползи через него, минуй заваленную камнями тропу, пролезь в узком лазе через маленькую гору и выйди к воде. Плыви по каналу на север, метким выстрелом сними патрульного (или оглуши, когда он пойдет в другую сторону) и возьми с тела ключ. Перейди через мостик, и прямо перед тобой окажется задняя сторона замка. На выбор у тебя две двери: зайди в ту, что слева, которая ведет в Back foyer. Потуши водяной стрелой факел и жди на пороге, пока не подойдет стражник. Аккуратно последуй за ним и отоварь дубинкой точно на пороге комнаты с лучницей и столами (Dining Room). Лучница ничего не заметит, а ты оттащи тело на улицу. Жди второго стражника, который пойдет тем же маршрутом, что и первый. Как только два этих товарища будут нейтрализованы, сними с одного из них металлическую шестеренку (Metal Gear).

Теперь ползи к лучнице и сними ее выстрелом из лука. С улицы войди в дверь справа, что ведет к Kitchen, и быстро оглуши двух слуг. С одного из них возьмешь еще один ключик. Итак, восточная часть первого этажа почти безопасна. Зайди в Guard Quaters за сундучками: в одном из них — лечилка. В Ball room лежит пьяный с драгоценной бутылкой плюс имеется драгоценная посуда. Выйди из Dining Room в коридор на западе и пройди на север, чтобы слева от тебя оказалась светло-синяя дверь с механизмом. Используй на механизм металлическую шестеренку, и путь на второй этаж будет открыт! Однако не торопись, есть еще пара дел. Во-первых, зайди в две комнаты чуть на севере от двери с механизмом. В помещении со спящим купцом поворот потухшего факела откроет секретную нишу в полу с бриллиантом, в другой комнате можно взломать вторую дверь и, ударив мечом флаг в темной комнате, пробить потайной проход в другую часть этажа. Впрочем, самое интересное находится в Dining Room: подойди к горящему камину, возьми из пламени огненную стрелу и нажми на переключатель за огнем. Присев, прыгай вниз, в открывшийся лаз.

Осторожно подкрадись сзади к нежити и сними мешочек с деньгами, потом возьми еще одну огненную стрелу рядом. Осмотрись и на стене рядом с местом твоего падения нажми на кнопку с табличкой. Появятся два гигантских паука, которые могут атаковать как тебя, так и нежить. После смерти пауков в центре комнаты появится газовая стрела. Возьми ее, нажми на вентиль у южной стены и выбирайся по лесенке наверх. Иди по туннелю на восток, чтобы попасть на кухню. Открой дверь с механизмом и следуй по темному коридору за ней. Как доберешься до освещенной лестницы, послушай разговоры стражников и спрячься в нише сбоку. Включится свет, а затем стражник пройдет мимо. Оглуши его, возьми шестеренку и поднимайся наверх. Не открывай дверь перед тобой, а иди по коридору за угол. Первая дверь слева приведет в комнату с секретным помещением за книжной полкой (найди особую книгу — получишь из сундука лечилку). Дальше вернись в коридор, потуши лампочку и проползи мимо





Те, кто мешают - 2

Sentry. Механическая пушка или турель. Стреляет как ядром, так и стрелами/кусками железа — это зависит от ее типа. Опасна и для уничтожения требует двух огненных стрел. Обычно устанавливается вместе с механическим глазом. Ежели последний тебя заметит и загудит тревогу, то только тогда она и заработает. Иногда попадаются "независимые" пушки, без глаза, они стреляют сразу, то есть при виде любого постороннего мастера-вора. Такие лучше всего обойти стороной или быстро пробежать.

Children of Karras. Механические детки главного механиста Карраса, возомнившего себя Творцом во плоти. Попадаются в двух видах: маленькие и безоружные "коричневые" плюс "белые" великаны, обстреливающие ядрами. Уничтожить большого робота можно двумя путями. Самый простой — это всадить в него две огненные стрелы. Второй способ намного более популярнее, хоть и сложнее. Надо попасть водяной стрелой в красную область на спине робота (тот резко остановится), а через пару секунд попасть туда еще разок. Чтобы подгадать, когда железный парень повернется к тебе спиной, можно подождать, а можно быстро скрыться из виду и обежать его с другой стороны — роботы чуть туповаты и такой фокус имеет шансы сработать. Третий вариант — пустить звуковую стрелу в противоположную от тебя сторону. И запомни, что если первая водяная стрела попала, робот остановился, но ты не пустил вторую стрелу и железяка успела прийти в себя, то придется использовать еще одну стрелу для остановки и вторую — для уничтожения

смотрящего стражника до конца пути. Принимайся за зачистку местности. В коридоре между Game Room и Pool поочередно бродят два стражника, оглуши их, а далее посети Game Room с одним пьяным стражником, слугой и маленьким роботом. Теперь приготовь огненную стрелу и сшиби механический глаз в Pool, собери сокровища по бокам и ныряй прямо в бассейн.

На самой его глубине тебе нужно достать серебряную шестеренку (Silver Gear). Осталось зайти в Weapons room, убить глаз и взять несколько полезных стрел и ценный молоток. Выйди обратно в коридор, и рядом увидишь вторую дверь с механизмом: скорми ему серебряную шестеренку и иди по темному коридору. Как дойдешь до лестницы, слушай разговор и становись в дверном проеме. Достань газовую стрелу и аккуратно засади ее в центр толпы из трех стражников. Все они тихо потеряют сознание, а ты поднимайся наверх. Сворачивай налево и затем из комнаты иди в дверь справа, в ванную. Оттуда попадешь в комнату с деревянным полом. Открой большие двери, чтобы оказаться на балконе. Другие балконные двери приведут в комнату шерифа. Быстро хватай ключики, которые валяются рядом с телом, и беги к балкону. Хлебни из бутылочки медленного падения и прыгай с балкона вниз. Следом залезай в реку и греби на юг, к длинному горному проходу.

P.S. Если бутылочки падения у тебя нет, то в комнате шерифа открой среднюю дверь, заберись на чердак и найди как зелье невидимости, так и нужный тебе напиток "медленного падения".

Восьмая миссия
Trace the Courier

Покупки: 2 бутылки невидимости, обычные стрелы на оставшиеся деньги

Особенности: все предметы и деньги переносятся в следующую миссию

Итак, тебе надо следовать за стражницей с письмом. Все время передвигайся вприсядку и держись на небольшом удалении. Через минуту твоя цель завернет за угол, постарайся приблизиться к ней и двигаться вдоль левого (темного) участка стены. Таким образом, первый воин тебя не заметит. Через полминуты цель пройдет над закрытым канализационным люком: это сигнал того, что тебе надо поближе к ней приблизиться. Как только она завернет за угол, срочно прошмыгни в темную нишу в левой стене. Навстречу стражнице пойдет солдат, но тебя он не заметит. Когда будешь проходить мимо таверны с пьяным стражником, попытайся украсть у него драгоценную бутылку. Через пару минут стражница выйдет на торговую площадь и бросит у фонаря свое письмо. Подбери его, прочитай и кинь обратно, на прежнее место. Заскочи в темную нишу у стены, что в двух шагах от фонаря, и жди. Через пару минут со стороны моста придет бомжара в коричневой одежде, он и поднимет письмо. Следуй за ним: через минуту пройди мимо стражника в сине-желтой броне, когда он пойдет в другую сторону. Снова вернешься на ярмарку, но затем окажешься у водного канала со стражником. Подожди, пока бомж скроется из виду, и сними стражника выстрелом из лука. Быстро догони цель и, когда он (через минуту) пройдет под аркой, постарайся избежать встречи с охранником. Когда цель дойдет до кладбища, спрячься в тени и следи за ситуацией. Когда все успокоится, пошли звуковую стрелу в противоположную стену и беги в кладбищенскую дверь. Быстро следуй по дорожке, отмеченной кровяными пятнами, открывай дверь в один из склепов и забегай в телепорт.


Портить дорогую технику – одно удовольствие.

Девятая миссия
Trail of Blood

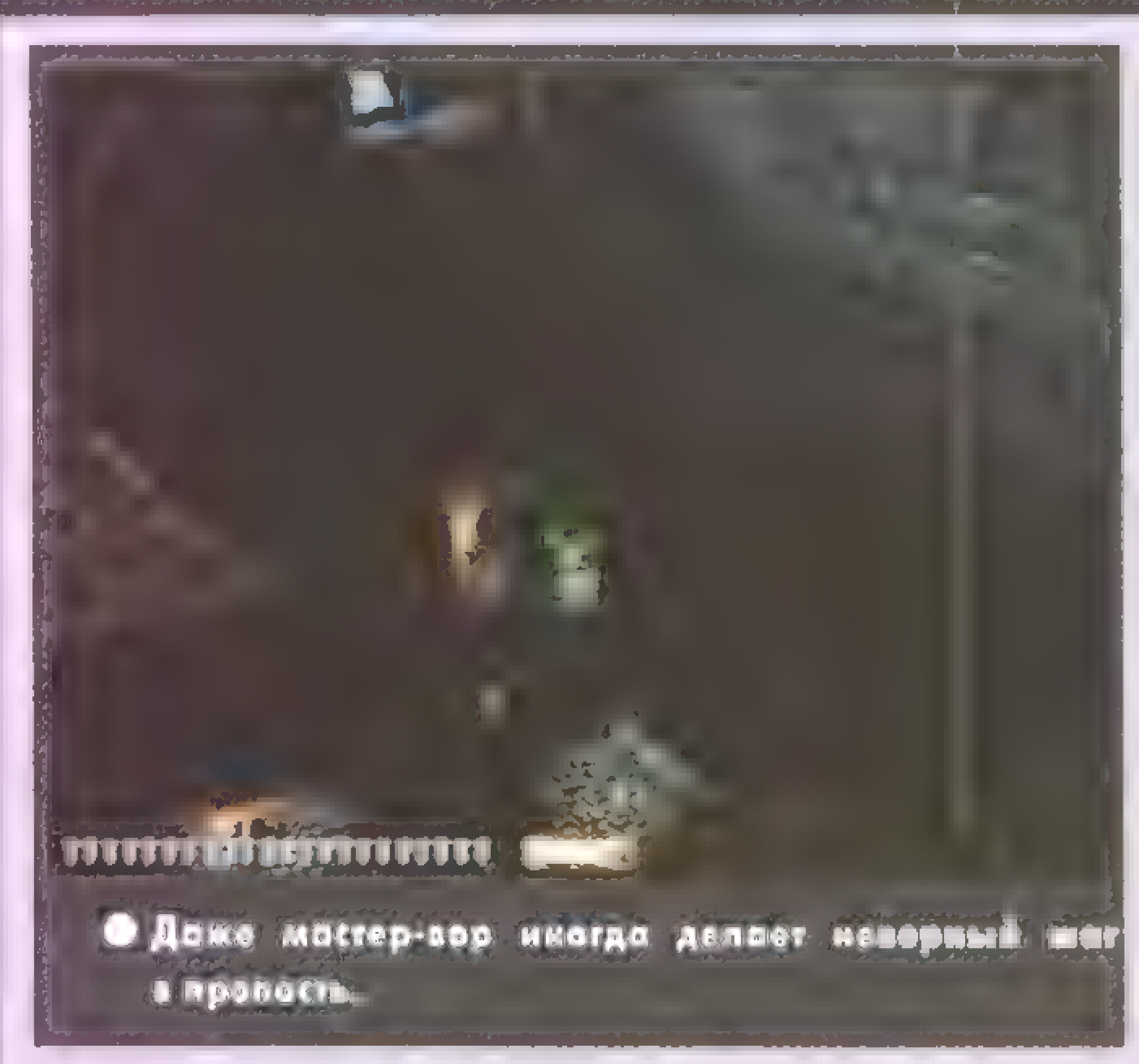
Пройди вперед, к разрушенному дому и водопаду. Возьми куклу из дома и изо рта каменной головы, создающей водопад, забери три водяные стрелы. У западной стены, если сделаешь пару шагов на север от головы, найдешь драгоценный камень — рубин. На мосту расхаживает механист, рекомендую снять его метким выстрелом. Перейди по мосту на юг, там у пугала гуляет один механист. В доме рядом сторожит еще один. Зайди внутрь и возьми под винтовой лестницей огромный рубин. Обыщи дом на востоке, чтобы найти напиток невидимости и несколько стрел. Двигайся в северо-восточный угол деревни, там будет большой зал с каменным лицом в центре (по пути убей механиста с освещалкой). Тебе надо запрыгнуть на него, вставить в каждый глаз по рубину, и во рту головы появится телепорт. Смело вступай и двигайся по горному туннелю. В зале с глазастыми растениями собери из луж водяные стрелы. Двигайся по кровяному следу по пробитому в скале туннелю и по узкой дорожке над болотом. Заскочи в другой лаз, и он приведет тебя к первому противнику-обезьяне. Если шагать по дорожке чуть обратно на запад и еще на запад, то найдешь одну газовую стрелу.

Вернись к телу обезьянки и иди по мостику, который она охраняла. Как выйдешь снова на открытый участок, сворачивай на запад, пока не придешь к трем обезьянам, охраняющим проход. Ту, которая бродит, легко уложить точным выстрелом — остальные две ничего не заметят. Потом пытайся оглушить обе твари или выстрели в одну и забей вторую. Дальше будет волшебный красный мостик и письмо, лежащее на земле. В следующей области Spring (кстати, и в этой, и в остальных трех областях все драгоценные камни будут лежать на камнях, которые стоят вплотную к стенам круглых площадок) остерегайся огромных обезьян, но если захочется их убить, то это не очень сложно. Найди дерево с проходом внутрь него и винтовой лестницей наверх. Иди по деревянному мостику, пока не окажешься в комнате с тремя столами. Отсюда можешь временно спуститься вниз, чтобы найти на площадке Summer пару лечащих фруктов и деньги. Вернись обратно к трем столам и иди на юг, мимо комнаты с мухами. Иди прямо, чтобы спуститься на еще одну площадку Summer и там найти драгоценные камни и две огненные стрелы (свеженькие! прямо из костра!). Вернись наверх и иди в область Winter: собери драгоценности внизу, вернись наверх и мечом уничтожь закрывшие проход сосульки. Иди вперед, выберись на большую лесную поляну, ведущую вниз. Беги на запад и выпей напиток невидимости, если почувствуешь, что за тобой побежали живые деревья.

Десятая миссия
Life of a Party

Покупки: 2 огненных стрелы, 2 гранаты, 5 водяных стрел

На карнизе слева дальнее окно ведет в комнату с сорока золотыми. Перейди через своеобразный мостик из двух железных труб и снова загляни налево. Подтянись в окно в комнату со стражни-



Даже мастер-вор иногда делает неверный шаг в пропасть.

ком и из сундука достань еще деньжат. Иди дальше, прыгай вниз на белое стекло и залезь в окно чуть слева. Там деньжата на столе и стражник. Поднявшись по лестнице, в темной комнате за вазой на столе обнаружишь лечилку. Двигайся дальше на запад: на пути окажутся два замка с парой лучников на каждом. Подожди в теньке немного, и после словесной перепалки между горячими ребятами начнется перестрелка. Добей выжившего и с крыши северного здания (Master Willeys Manor) найди деревянное окошко в комнату с сотней золотых. Пролезь еще чуть на восток, а затем на запад к замку с зубчатой каменной стеной (Fieldstone Estate). Вокруг него патрулируют два охранника, с одного из них возьми ключ и загляни внутрь, чтобы поживиться золотишком. Иди чуть дальше на север: внизу, на крыше нижнего дома, услышишь двух воров. Пока не спускайся к ним, а сходи на восток: там по трубе переберись в область разграбленного помещения с золотом, освещалками и искусным вором-бойцом (его лучше ослепить и тут же оглушить!). Спускайся к двум ворам, забирайся в окно и иди вниз по лестнице до самого конца. Оттащи ящики от прохода и потом поднимайся наверх. Возьми блюдце и перепрыгни в окно башни (Necromancer's Spire). Поднимись наверх и возьми с алтаря с книгой два золотых подсвечника. Если прочитаешь книгу, то вызовешь двух представителей нежити!

Спрыгни с окна на карниз и, прежде чем идти на север, к замку (Sir Cullen's Keep), прогуляйся на восток, чтобы забрать деньги и послушать беседу двух знатных горожан. Теперь вернись к замку и поднимись на второй этаж зубчатой башни рядом с ним. У красной бочки возьми лежат две огненные стрелы (хинт, хех!), возьми их и пройди через весь замок насквозь, чтобы выпрыгнуть вниз из окна с противоположной его стороны. Пока не разбивай стекло на крыше, а пройди на север, по узкой деревянной балке над пропастью. Спустись по белому стеклу вниз и в террариуме возьми газовую стрелу и две моховые. Используй стрелу с лозой, чтобы залезть в открытое окно сверху, в дом (Castle Carslyle). У стражника там будет еще одна лечилка, а дверь пока заперта. С помощью стрелы с лозой заберись на крышу из белого стекла и вернись к дому со стеклом наверху. Нейтрализуй стражника и купца, выберись из окна на карниз, затем пройди к белому карнизу на северо-востоке и залезь в освещенное окно (Dayport Trader's Bank). Тут бродит стражник, оглуши его и зайди в дверь с табличкой рядом. Взломай железную дверцу и в нише нажми на переключатель. В другой комнате откроется сейф с ценностями на сумму свыше трех сотен золотых.

Выйди на балкон, оглуши лучника и двигайся на север. Разберись с пьяным стражником в конце пути и поднимись по лестнице слева. Вот и собор механистов. Открой люк, иди по туннелю до тупика и сверни направо. Вот ты и на втором этаже цитадели врага! Рядом с тобой лифт, по которому можешь попасть на любой этаж собора. Спустись пока на первый, самый нижний, затаись в тени и выведи из строя большого робота. Сними стрелой стоящего у входа стражника, чтоб поживиться статуэтками. Используй первый граммофон, стоящий в зале, и вернись на второй этаж. Здесь бродит одинокий стражник, оглуши его и найди комнату для моления. Там обитает священник-маг и есть второй граммофон. Будь осторожен — рядом бродит большой робот. Лучше всего выманить его в комнату, а самому быстро обойти с другой стороны по узкому коридору и уничтожить. Обыщи остальные комнаты на втором этаже: больше врагов не намечается. По лестнице поднимись на третий этаж и оглуши сначала одного, а за ним и второго стражника, которые патрулируют неподалеку. Осмотрись на третьем этаже: в комнате с железным полом активизируй третий граммофон и жди в гости лучницу, которая может прибежать на шум (пользуйся моховыми стрелами!). Найди библиотеку, оглуши читателя и отсюда медленно и тихо поднимись по лесенке на четвертый этаж.

Выруби маленького робота, включи четвертый граммофон. Выйдя из комнаты, остановись в тени и жди бродячего механиста, а следом и второго. Недалеко ходит третий стражник. Осталось обежать комнаты (в той, что с двумя синими сундуками, есть лечилка) и подниматься на пятый этаж. Уложи стражника и поднимись на шестой этаж. Там нажми на переключатель, открой дверь и войди в большой танцевальный зал. Тут находится пятый граммофон. Выруби еще одного маленького робота, подкравшись сзади, и пусти газовую стрелу в двух механистов у камина. С тела мага возьми ключик для офиса и вернись по лестнице на пятый этаж. Аккуратно избавься от пары охранников и смело оглушай горожан и слуг в масках. Найди двойные освещенные двери в офис (от лестницы прямо, направо и два шага вперед) и открой их особым ключом. Нажми на красную кнопку у стола и забери





Те, кто мешают - 3

Что касается маленьких роботов, то, как и было сказано выше, в отличие от своих больших коллег, они ничем не вооружены, хоть более проворны и способны привести за собой нежданных тобой "союзников". Вынести такого робота можно одной водяной стрелой в спину, а можно дубинкой, ударив железяку раз во семь-девять.

Механический паук и золотой карлик. Это два редких типа робота, встречающихся в миссиях с кафедральными соборами механистов (*Life of a Party* и *Sabotage at Soulforge*).

Золотой маленький человечек появится в комнате с откровениями Карраса в соборе Angelwatch — чтобы разделаться с ним, просто запри за собой дверь нужным ключом. Ничем не вооружен, но быстро бегает и практически неуязвим. В последней миссии также не представляет собой ничего серьезного.

Механический паук встречается лишь в конце игры. Особо опасен, небольшого роста, быстр и вооружен арбалетом, коим очень метко пользуется. На спине у него есть красная область, стреляй туда водяные стрелами, чтобы "замочить". Также подвержен действию огненных стрел, но их нужно две штуки. Умеет и любит отступать, что всегда делает после того, как ты задвинешь в него одной огненной стрелой.

Есть еще и другие особые враги вроде обезьянок, однако они ничем не отличаются от своих человеческих собратьев в вопросах драки и уничтожения. В той же миссии с обезьянками под самый финал встретятся живые деревья. Бегают они очень быстро и чрезвычайно живучи. Самый удобный способ их вынести — пустить одну огненную стрелу.

планы, что за открывшейся картиной. При выходе из двери офиса сверни налево, затем по коридору иди прямо. За дверью справа будет область со светлыми стенами и крутящимся механизмом. Взломай железную дверцу ниши и прочти книгу (появится странный золотой робот-карлик, но оставь его в покое). После этого найди на пятом этаже обеденный зал, где стоит последний, шестой граммофон. Что ж, пора делать ноги к люку, чтобы выбраться из собора. Ступай к колокольной башне, с которой ты начал уровень, а по пути завали человека четыре стрелка-механиста.

Одиннадцатая миссия
Precious Cargo

Покупки: одна лечилка, 3 огненных стрелы, 2 газовых

Особенности: все предметы и деньги перенесятся в следующую миссию

Оглуши лучницу, включи буровую машину и забери из места бурения серебряный слиток. В домике возьми огненные и водяные стрелы и иди дальше. Не поднимайся пока по лифту слева: прыгай на ящики, а следом и по уступам справа. Залезь на лиану, возьми газовую стрелу, прыгни на вторую лиану, следом — на уступ из белого камня. Пройди по ходу, перейди на деревянную балку, на которой висит механический глаз, и нажми на переключатель в центре балки. Спрыгни вниз, найди рядом у лифта пульт управления и подними вверх левый переключатель (который для Workshop). Вызови лифт, обработай его моховой стрелой и поднимайся на третий этаж. Быстро оглушай лучницу и тащи ее тело вперед, к мастерской — Worksop. Буквально через пару секунд появиться вторая лучница, она развернется и пойдет обратно, чуть-чуть не дойдя до входа в мастерскую. Пройди через Workshop на восток и из пещерки с водой выбирайся по веревке наверх из этого колодца. Советую тут же заскочить в проход на юге, что ведет к запертому домику (Cold Storage), и оттуда в спину "замочить" большого робота. Будь осторожен: на платформе рядом дежурит лучник-механист. Чтобы вынести его, можно использовать моховую стрелу, дабы бесшумно подняться на платформу и сделать выстрел в робота. Однако лучше вернуться к колодцу и у деревянной двери рядом с ним найти проход к маяку.


С нежитью нам не по пути.




Покажем им мать Кузьмы!

Поднимайся по винтовой лестнице. Первый проем справа ведет в старый дом — Old House, там нет ничего особо полезного. Второй проем, что слева, ведет в круглое помещение с корабельным штурвалом. Одна из деревяшек штурвала отсутствует. Иди по лестнице еще выше, оглуши патрульного на ней и на самом верху аккуратно нейтрализуй мага с ключом от запертого домика. Спускайся вниз к этому домику, открывай дверь и забери у замороженного разведчика деревяшку. Вернись к маяку и используй деревяшку на штурвале в круглой комнате. Когда окажешься внизу, быстро пробеги к стоящему к тебе спиной механисту, оглуши товарища и нажми на кнопку. Минуй коридор с камерой: можно подскочить к ней, встать прямо под механическим глазом и, улучив момент, проскочить дальше по туннелю. Спрячься в теньке и жди патрульного. Иди дальше на склад (Cargo Staging Area), спрячься за ящиками, чтобы застать врасплох большого робота. Дальше иди на запад, там нажми на два больших рычага (Pressure Door Controls) — маленький робот для битья прилагается. Зайди в дверь под номером один (Subaquatic Post 1), что прямо на юге. Пройди по туннелю с бесшумным полом и сверни налево, чтобы выйти в итоге к маленькой комнате со стоящим к тебе спиной механистом.

Нажми на переключатель — тем самым ты выключишь все механические глаза в миссии. Вернись к туннелю с бесшумным полом и сверни в этот раз направо (если спиной стоять к входу). Пройди по нескольким комнатам с железным полом, и окажешься в помещении со шкафчиками. Открой их все, забери добро и прыгай в дырку в углу. В центре затопленного пола лежит ключик — он твой. Выбирайся наверх и выходи в третий раз к туннелю. Теперь иди прямо, в комнату с водолазными масками и люком в полу. Открой люк и прыгай в воду, плыви вниз и точно на юг. Чуть приглядись, чтобы обнаружить полузаваленный камнями подводный коридор. Отдышись и плыви по нему. Через полминуты ты будешь стоять у корабля, за штурвалом которого расположился скелет. Зайди в каюту, нырни и достань около четырех сотен из сундука. Выбирайся обратно, пробегай мимо призрака и плыви по коридору. Выныривай наверх, и ты окажешься в области старинной пиратской базы (Old Pirate Base). Тут дежурят два механиста и есть немного золотишка, чтобы поживиться.

Поднимись на второй этаж любого из двух домиков, а далее по железному мосту войди в затопленную пещерку (Old Living Quarters). Там проплыви до упора и прочти плавающую в середине комнаты книжку. Выбирайся обратно к входу в Subaquatic Post 1 и ступай к двери под номером два (Subaquatic Post 2). Выстрелом уложи дежурного, за стеклом возьми зелья и иди по туннелю с бесшумным полом к пиратскому домику (Old Pirate Shanty). Затаись в тени и дождись первого лучника, следом поднимись по лестнице на самый верх и уложи второго. Забери две стрелы с деревянных перил и все четыре ключа в комнате. Выходи в коридор и иди прямо, к зданию хранилища (Main Cargo Storage). Справа будет проход к подводной лодке. Оглуши охранника у хранилища и внутри возьми контейнер с газом. Уф-ф! Осталось добраться до подлодки, нырнуть и доплыть до ее южной части. Заплывай прямо под нее и в днище найди люк. Открой и забирайся наверх. Ты на



Недобро улыбаясь, мы подходим к широкой спине стражника...

самой нижней палубе подлодки: открывай все двери с номерами с помощью соответствующих ключей, собирай там добро, а далее поднимайся на один этаж выше. Оглуши стражника и прочитай лежащую на столе красную книжку. Вернись на нижний этаж и войди в дверь с номером пять

Двенадцатая миссия *Kidnap*

Сверни налево и забирайся через окно в замок. Послушай разговор двух механистов у входа, но не жди, пока он завершится, а проскочи в большой зал. Оглуши механиста с лечилкой, дождись, пока со стороны входа не пойдет еще один ранее разговаривавший товарищ. Нейтрализуй и его. Осталось встать в тень и ждать, пока по железному мостику сверху не пойдет лучница. Сними ее метким выстрелом. Осмотри все шесть маленьких комнат по бокам, поднимись на второй этаж и найди светло-белую запертую дверь. За ней масса полезного и красная книга с интересной информацией. Открой большие двери в зале, пройди чуть вперед и сразу заверни налево. Осмотри помещения слева: найдется лечилка и два свитка, если точнее — карта области и расписание передвижений Кавадора, человека, за которым ты охотишься. В одной из этих комнат будут и два переключателя с табличками. Нажми на оба и выбирайся из замка, предварительно его осмотрев. Вернись к началу уровня и иди по горному туннелю прямо. Итак, перед тобой площадка со столбом в центре и два механиста. Уложи недругов газовой стрелой, сбрось тела в лаву и жди еще одного патрульного. Действуй быстро!

Сверни в проход с табличкой, гласящей, что он ведет к области номер 3 и номер 4. Не поднимайся по лестнице, а иди вдоль домиков на юг, а затем — чуть на запад. Снова на юг вдоль домиков, пока не увидишь табличку, на которой написано, что область номер 4 находится в другой стороне. Зато найдешь горный проход дальше, на юг и запад. По карте ты должен оказаться ровно на перекрестке между областями 2, 3, 4 и 5. Со стороны севера, то есть области номер 2, ровно через 14 минут с начала прохождения миссии (время смотри при сохранении игры) пойдет нужный человек — Кавадор, охраняемый двумя механистами. Сначала выруби дубинкой цель (на него не действуют газовые стрелы!), а следом избавься от его охранников, применив либо газовую стрелу, либо световую гранату. Отлично сработано! Если ты не успел к 14 минутам добраться до места, то встретить Кавадора можно у области номер 1 примерно в 36-37 минут по игровому времени. Итак, с телом вернись к площадке со столбом и иди в проход к областям с номерами 1, 2, 6, но не заворачивай туда, а ступай на север вдоль домиков. Осторожно: по пути могут встретиться патрульные, с одного из которых реально снять лечилку. Ты вышел к области номер 7. Скинь тело и приготовься к бою. Тебе требуется нейтрализовать четырех стражников и убить два механических глаза. Механистов вынеси газовыми стрелами. Если тех уже не осталось, то вымани врагов в проход и используй световые гранаты или заранее установленные мины. Возьми тело цели и пройди через область номер 7 на север, к области номер 9. Мимо лавового островка и налево. Внутри здания уничтожь глаз, поднимись по лесенке на второй этаж и иди на север. Вот и нужная пещерка с выходом!



Те, что помогают - 1

Если есть враги, значит, есть и оружие, с помощью которого нужно с ними бороться. Вот, к примеру, стрелы. Все *arrows* при попадании в цель или на пол издают определенный шум. Поэтому не торопись затушить водяной стрелой факел, если рядом ходит охранник. Подожди немного, пока он отойдет дальше.

Обычное правило стрельбы из лука гласит: "Чем дальше натягиваешь лук, тем дальше полетит стрела". При использовании газовых и огненных стрел это правило не действует — достаточно лишь чуть-чуть натянуть лук, и стрела уже полетит хоть до края света. И целься при стрельбе из такого лука по навершию рамочки-прицела.

Световая граната во втором "Воре" чуть изменила характер своего действия. Она теперь ослепляет не только стражников, которые способны увидеть ее, но и самого Гаррета, если он не успел отвернуться. Есть такая хитрая тактика: если тебя заметил охранник и подобрался почти вплотную (а ты не хочешь или не можешь его убить), то кинь между ним и собой такую гранату. Пока ты ослеплен, достань дубинку, сделай пару шагов вперед и ударь по тому месту, где стоит противник! Он будет оглушен, даже если удар будет нанесен спереди, а не сзади. Таким образом, одна граната означает как минимум одного оглушенного врага, а посему береги их, хоть их стало больше, чем в первой части.

Тринадцатая миссия *Casing the joint*

Покупки: 2 напитка невидимости, моховая стрела

Особенности: нельзя быть замеченным или атаковать, порой слишком громкий шум также проваливает миссию






А до победного финала осталось так мало!

Найти что-нибудь ценное в этой миссии почти невозможно, если только не собирать монетки со столов и не снимать мешочки с золотом с беспечных охранников. Что делать? Быстро пройти миссию, не особо заботясь о добыче и осмотре местности. Кстати, во всех длинных коридорах — по одному охраннику, а также расположены механические глаза, а иногда и пушки. Чтобы отключить механику, надо найти комнату с пультом управления. Опусти вниз все верхние переключатели (с "on" до "off") и подними наверх нижние переключатели. Так ты вырубишь механику на половине того этажа, где ты находишься. Всего таких комнат пять (по две на два этажа плюс один для третьего)

Я предлагаю сверхбыстрое прохождения, учитывая все эти заморочки с убеганием от охранников, так как их нельзя даже оглушать! Итак, оказавшись в саду, пройди к ящикам впереди слева, заберись на них, а следом и на крышу беседки. Нажми на переключатель на стене и через потайную дверь попади в молельную комнату (Chapel) замка. Пройди в дверь на востоке, открой дверь на севере, чтобы попасть в длинный коридор. От порога возьми чуть влево, чтобы открыть еще одну дверь на севере (слева от нее механический глаз с пушкой). Поднимись по лестнице на второй этаж, открой дверь на востоке и проследуй по верхнему ярусу огромного зала к другой двери. Беги на восток, проскочи мимо глаза слева и открой вторую дверь справа. Попадешь в комнату с пультом управления: отключи механику и вернись в коридор, чтобы иди дальше на восток. Поверни по коридору на север, и через секунды упрешься в дверь (справа будет проход дальше). Открой ее и забери стоящий прямо справа от тебя сундук: из него получишь деталь от часов. Вернись к проходу рядом, потуши газовую лампу и кинь в смотровую будку стражника звуковую стрелу. Пока товарищ отвернулся, быстро проскочи мимо по коридору — найдешь дверь с часами рядом. Вставь деталь в часы и поставь их (с помощью "использования") на 12:00. Откроется потайная дверь, а ты возвращайся по своим следам в молельный зал, вернее, в длинный коридор рядом с ним. Теперь тебе надо идти на восток и повернуть на север, чтобы упереться носом в дверь, ведущую в прихожую замка (Foyer). Потуши лампу у двери, приготовь звуковую стрелу и бутылку невидимости. Открывай дверь, пей зелье и пускай натянутую до упора стрелу в противоположный верхний ярус помещения. Сначала один стражник, а через пару секунд и второй побегут разбираться, а ты подбегай к двойным дверям справа и открывай их коричневыми отмычками. Выбегай на улицу за дверью.







Четырнадцатая миссия *Masks*

Покупки: лечилка, водяные стрелы

Особенности: миссия проходит в том же замке, что и предыдущая. Сохраняется карта с предыдущей миссии

Важный совет: всегда заходи за красные занавески, чтобы найти сундучки с полезностями. Итак, заберись на беседку, открой уже знакомую секретную дверцу, пройди в молельное помещение и в комнатке на западе возьми со столика лечилку. В комнате на востоке, за дверью, что напротив камина, стоят маг и слуга. Найди сундук с деньгами. Через одну комнату на восток будет еще один маг: под полкой с инструментами возьми мину и за занавеской обыщи очередной сундук. В следующем на восток помещении отключи механическую стражу. Далее иди на восток и на север, через прихожую (Foyer), чтобы осмотреть северную серию комнат. На западе от прихожей, кстати, лучше не торчать без дела, так как там патрулируют трое бойцов. А еще на западе — в Ballroom — вообще делать нечего. Кроме пары лучников, ничего интересно в той стороне нет. По длинным коридорам этажа ходят одинокие стражники, а вот в северо-восточной части этажа находится смотровая кабинка и казармы, в окрестностях которых бродят аж три солдата. Чтобы отключить механику в северо-западной части, на западе от кухни (Kitchen) отыщи помещение с пультом управления. Осмотри остальные помещения, дабы поживиться как можно большим количеством золота.

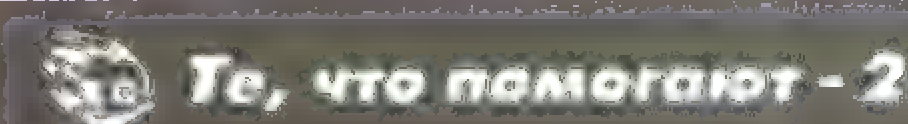
По лестнице у молельной комнаты поднимись наверх и в комнате на востоке от помещения с арфой (Conservatory) выключи механику. Опасайся







тень), и запертая дверь справа приведет в первую выставочную комнату. Не наступай на ковровый участок пола в центре, иначе твое здоровье очень быстро уменьшится из-за вырвавшихся на время ядовитых газов. Лучше выстрели лозовой стрелой в деревянную балку сверху, прыгни на лозу и с нее уже возьми центральную маску. Таким образом можно забрать и две другие маски, если у тебя хватит терпения. Можно еще быстро прыгнуть, на лету схватить вещь и отпрыгнуть с ковра: потеряешь от нуля до четырех жизней в зависимости от быстроты движений. Иди дальше по коридору и выруби большого робота. Вторая выставочная комнату содержит в себе нужную тебе Precursor Mask, она средняя. Если хочешь, то забери и остальные маски с этой комнаты и с той, что севернее. Идя дальше по коридору, ты попадешь в более-менее обширную комнату с артефактом-вазой в центре. Хватай ее и выбегай от робота и лучника. Если хочешь, то вернись к месту, где ты замочил первого большого робота. Пройдя по коридору на запад, сможешь обследовать южную часть третьего этажа. Здесь есть три выставочные комнаты: если жадность в тебе победит врожденную воровскую осторожность, то собирай остальные маски с помощью лозовых стрел и ловкости. За каждую маску дают по полсотни золотых, так что можешь потрудиться, дабы заработать денежек для прохождения финальной миссии. Как только ты посчитаешь, что твои дела улажены, выбирайся в Foyer на первом этаже замка, а оттуда и на улицу.



Те, что помогают - 2

Гаррет, кстати, умеет без всяких вещей самостоятельно приближать или удалять изображение на экране. Активизируется кнопками "+" и "-". Полезно, чтобы разглядеть, в какую сторону смотрит во-о-он тот стражник вдали или чтобы лучше обследовать открытую местность. Напомню, что раньше ты тоже мог приближать вид, но только с помощью лука, натянутого в течение определенного времени — эта штучка осталась и сейчас, чтобы помочь лучше целиться.

Все флаги на стенах уничтожай мечом, так как за ними могут быть кнопки или секретные проходы.

Так как карты стали более подробными, то по ним легче ориентироваться. Все уже посещенные области выделяются синим цветом, а та местность, где ты находишься, подсвечена ярко-желтым.

товься к встрече со стражником и большим роботом, быстро заскочив в тень в следующем помещении. Выноси обоих противников и останавливайся на пороге комнаты на севере. Готовь огненную стрелу и метким выстрелом уничтожай глаз, пока тот не поднял тревогу и не выпустил еще одного





только бродящих по коридором стражников и тщательно очищай все окрестности в южной части второго этажа. Спустись на первый этаж и пройди к кухне, чтобы подняться по лесенке на западе от нее. Через комнату на востоке от того места, где ты появился сейчас на втором этаже, находится помещение с пультом управления механикой. Обана! Зачищай северную часть второго этажа, но не суйся в самый северо-восточный угол. Помнишь те самые часы из предыдущей миссии, которые ты починил и поставил на 12.00? Иди теперь к ним, они в юго-восточном углу второго этажа. Снова поставь их на 12.00 и поднимайся на третий этаж. Пройди мимо смотровой будки стражи и остановись на пороге нового коридора. Потуши газовую лампу и жди в темноте большого робота. Затуши его и заверни в дверь на севере, которая ведет в Foyer. Тут тихо оглуши охранника, можешь даже применить световую гранату. Загляни в две комнаты слева, найдешь золото и огненную стрелу в камине. Выйди в Foyer и сверни в дверь справа со ступеньками. Пройди через террариум (Terrarium), пробеги мимо механического глаза с пушкой и сверни в дверь слева, что прямо за ними. Отключи всю механику и возвращайся в Foyer.

Иди в двери строго на севере, выруби робота (предварительно потушив лампу, дабы создать

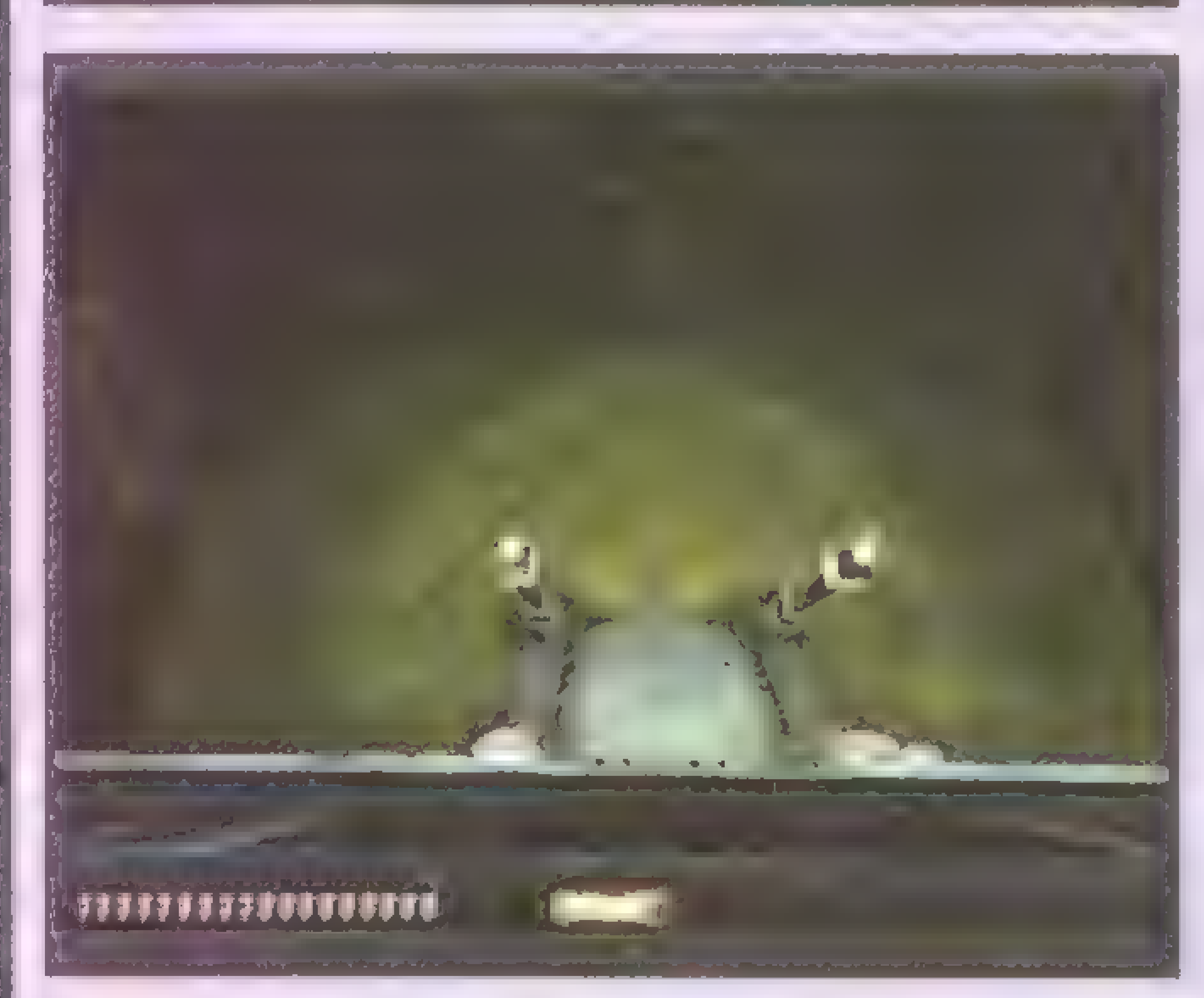
Пятнадцатая миссия Sabotage at Soulforge

Покупки: десять водяных стрел, 3 огненных, зелье невидимости, 2 зелья падения, моховые стрелы

Иди по зеленому залу собора (Bay A) вперед, огибай статую ангела и снова вперед. Сворачивай на восток, как дойдешь до круглого зала с постаментом с двумя табличками-указателями в центре. Иди вдоль круглого сооружения на север и го-

большого робота. Если пойти на юг, то окажешься в области Bay E, но пока что пройди на север, чтобы забрать из двух комнат-складов все-все-все вещи, которые расположены на полках. В комнате рядом со складами в траве лежат две водяные стрелы. Пройди еще на север, за две двери, и справа увидишь вход в Plans Room. Взломай дверь, возьми со стола свиток и ключ, которым открой все сейфы, чтобы собрать их содержимое. В двух соседних комнатках живет слуга и лежит Frostbeast egg







Вернись к Bay A и рядом с фигурой ангела найди лифт, который едет на этаж выше, к Bay C. Подойди к машине с табличкой "Bellowing machine", заберись наверх по лесенке и брось в дырку Signal Bolt, который ты взял со склада. Возьми новую деталь и с ней вернись в Bay A, то бишь в зеленый зал собора. Осторожно — появился новый патрулирующий большой робот! Подойди к машине у восточной стены (Rolling machine), кинь в дыру у лестницы стальную пластину (Steel plate), залезь по лестнице наверх и во вторую дыру брось новую деталь. Вернись на грешную землю и нажми на красную кнопку, находящуюся на противоположной от лестницы стороне машины. Остался сущий пустяк — взять новую деталь Stage 2 piece. Иди к залу с двумя табличками и теперь шагай на запад, а далее и на север. Вскоре справа откроется проход с охраной в виде двух больших роботов. Пусти вдаль звуковую стрелу и "замочи" обоих, когда они повернутся спиной. Ты попадешь в Bay D, где живут еще несколько маленьких роботов и один большой. Последнего можно нейтрализовать двумя огненными стрелами. Подойди к дальней машине (Linking machine) и брось в нее часики Gauge и Bantam Node. Запрыгни в маленький прудик рядом и достань водяные стрелы. Далее залезь по лестнице на машину и встань лицом к пруду. Впереди тебя будет небольшая площадка, а на потолке рядом с ней — металлическая решетка. Выстрели лозовой стрелой так, чтобы по лиане можно было попасть прямо на площадку. Возьми с доски ключик и открой им дверь, а следом и еще одну, что слева. Пока не торопись зайти в проход, а найди в центре области источник целительной воды, который полностью восстановит все твои жизни. Зайди в проход, и окажешься на платформе в Bay D

Нажми на кнопку механизма, отвечающего за Linking machine, и спусти лифт вниз. Возьми Regulating Round и положи его в одну из двух ниш другой машины в Bay D (Sealing machine), а во вторую нишу — Stage 2 piece. Подойди к опущенному тобой лифту и выстрели лозовой стрелой вверх, в металлическую решетку над головой. Заберись обратно на платформу и нажми на кнопку у механизма, стоящего рядом со стенкой (Sealing machine). Спустись вниз и забери Stage 3 piece. Вернись к Bay A и от него шагай к Bay E, там с порога убей два висящих механических глаза. Подойди к машине, кинь в нее Stage 3 piece, нажми на рычаг и получи Guiding Beacon! Выйди из Bay E и шагай на север, пока не окажешься в районе N Apse — To upper Areas. Ступай под арку и поднимись по лифту справа. (Если пойти вперед, то окажешься в верхней части собора.) Когда будешь подниматься наверх, соскочи на среднюю платформу и выходи с нее на темную открытую площадку. Прыгни на площадку слева, поднимись по лестнице и попади на еще одну площадку выше. Посмотри на потолок чуть слева — там решетка, в которую требуется попасть лозовой стрелой. Так ты и сделай, чтобы залезть на верхнюю левую площадку. Поднимись по лестнице, спрыгни на уступ и ползи с освещалкой по темному ходу. Как выйдешь на площадку, прыгай налево, чтобы наконец очутиться в нужном месте. Используй Guiding Beacon на машину и открывай дверь рядышком. Поднимись на крышу собора по лестнице и переключи первую сигнальную башню. Вернись вниз, подними кнопкой решетку и спускайся на лифте вниз. Иди дальше на север, в новую область собора. Пройди в арку на севере, замочи большого робота, и за воротами попадешь в темную комнату



Ночь, улица, луна… Стоп, а почему луна красная?

Иди на восток и в большом зале сразу иди вдоль стены справа. Заберись в тыл к большому роботу у лифта и охлади его. Лифт отвезет тебя ко второй сигнальной башне. Вернись в большой зал и иди на восток. Остановись в тени на пороге следующего помещения и заметь, что в нем полным-полно патрулирующих больших роботов. Пошли звуковую стрелу куда-нибудь подальше на юг, подожди, пока роботы отвлекутся и уйдут со своих мест, чтобы быстро найти и нажать два красных переключателя на двух разных металлических шкафах в центре. Таким образом ты поднимешь решетку на севере. Беги туда, поднимайся на лиф-



те к третьей сигнальной башне. Спускаясь вниз, можно нарваться на толпу встречающих внизу врагов, в этом случае выпей зелье падения и прыгни на юг, к выходу из помещения. Выбегай в большой зал, ступай в северо-западный его угол, и попадешь в комнату с тремя лестницами и еще одним большим роботом. Усмири его водой и шагай на север. Ты попадешь в огромное помещение с механическими пауками: не привлекая их внимания, иди точно на север и открой решетку слева. Переступив порог зала с массой пушек (они все в рабочем состоянии!), сразу сверни налево, поднимись по лестнице наверх. Перейди по железному мосту в темное помещение с четырьмя огненными стрелами, затем еще раз ступай по мосту и спускайся по лесенке вниз. Если пойти в проход, а не спускаться, то можно оказаться над вторым выходом из зала. Оказавшись внизу, найди темный лаз рядом с лесенкой и пройди по нему почти до конца так, чтобы остаться в темноте. Прижмись к стене слева и выгляни за угол. Попробуй нажать на переключатель так, чтоб тебя не заметила пушка. Если все получилось, то вернись по лестнице обратно и пролезь в лаз ко второму выходу из зала. Пройди по мостику, и ты окажешься прямо над ним. Выпей зелье падения и прыгай вниз. Быстро забегай внутрь и вызывай лифт, пока тебя не убили пушки. Нажми на четвертую сигнальную башню. Спускайся вниз и пей зелье невидимости, чтобы проскочить мимо пушек к выходу из этого зала.



Вернись в комнату с тремя лестницами и иди в проход на юге. Он приведет в зал с множеством сундучком: в них можно найти лечилку и напиток падения. Только уничтожь вначале глаз, чтоб спокойно покопаться. Иди в проход строго на западе, над ними еще будет витраж. Через комнату со вспыхивающим светом и на север. Минуй падающий и поднимающий блок, проскочив под ним. Выпей напиток падения и заскочи на ленту с зажигающимся огнем. Залезь на лестницу и прокатись по желобу вниз. На запад, через комнату с зеленым миганием, и еще на запад. Вот перед тобой лифт к пятой сигнальной башне. Нажав на нее, быстро беги, используя все оставшиеся вещи из инвентаря и вооружение, к Вау А. Там открой двери, спиной к которым ты стоял, когда начал уровень. Вот она, победа! ■



Новые штучки, или Тяжело в учении, легко в гробу!

Flares. Освещалки используются для того, чтобы немного добавить света в темную область. Пока ты их держишь, Гаррет не может использовать кнопки, двери или другие вещи, в том числе и из инвентаря. Правая клавиша мышки кидает освещалку в ту сторону, в которую ты смотришь. Брошенная на потухший факел освещалка зажжет его, равно как и взорвет красную бочку. Действует и под водой.

Scouting Orb. Используя этот механический глаз, Гаррет кидает его в ту сторону, куда он смотрит. После чего обзор переключается от вида из глаз героя к виду из механического глаза, упавшего на пол. Используется, чтобы разглядеть, что творится в комнате, не посещая ее, или для проверки того, сколько там секьюрити за поворотом. После того как ты щелкнешь мышкой, игровой экран снова будет рассматриваться глазами Гаррета. Использовав штучку, не забудь подобрать ее обратно.

Flash Mine. Очень полезная вещица: в отличие от обычной мины, создает не взрыв, а всего лишь временно ослепляет прошедшего рядом неосторожного врага (эффект как от *Flash Bomb*). Можно найти в нескольких миссиях.

Vine Arrow. Единственное новое вооружение со времен первой части. Стрела с лианой. В ряде заданий во второй половине игры заменяет собой стрелу с веревкой. Да и действует совершенно схожим образом: стреляй в поверхность на потолке, и от попавшей туда стрелы спустится лиана. Однако есть маленькое различие: веревочные стрелы можно применять только на деревянные потолки, а вот стрелы с лианой зацепляются также и за потолочные железные решетки!

Slow-fall potion. Зелье медленного падения, очень и очень полезно как минимум в половине миссий. Оно позволяет на короткий период времени почти не получать повреждений от падений с большой высоты. Плюс ко всему оно позволяет Гаррету выше прыгать, а значит, и перепрыгивать через высокие перила и ограждения.

Frogbeast Egg. При использовании создает маленького зеленого зверька-камикадзе, который радостно прыгает на стоящих рядом врагов и погибает, взрывая себя и выбранного им противника. Что-то вроде мины на ножках.

Invisibility potion. Секунд на шесть-семь делает Гаррета полностью невидимым. Полезно пользоваться в ярко освещенных коридорах и на улицах, чтобы проскочить мимо врага. Можно использовать, чтобы зайти в тыл противника и оглушить его. Часто применяется для быстрого отступления при встрече с несколькими опасными тварями. В миссиях, где нельзя попадаться на глаза или как-то обижать противников, это безумно полезная вещь. И еще. Невидимость не означает неслышимость: поэтому особенно не шуми, а то засекут, догонят и побьют.

Алан Берновский
alan@online.ru



Messiah

Несущий гнев божий

R&S: Вердикт

ЧТО: 3D action * **КТО:** Shiny / Interplay * **НА КОГО:** Оригинальна * **СКОЛЬКО:** P233(PII–350), 32(64) Мб, 3D ск. * **ВМНОГЕРОМ:**: Нельзя, и очень жаль... * **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании":

Ад, сущий ад творится на Земле в начале нашего повествования. Содом и Гоморра расширили свои невидимые границы и захватили планету. Настало время посылать на землю еще одного Мессию, Несущего гнев Божий. Меч Правосудия должен был вскрыть дьявольский нарыв. Тогда обратился Бог к ангелам и вызвал добровольца. Как и в любой армии, таких не нашлось; что ж, значит, доброволец будет назначен в принудительном порядке. Взор Господа упал на маленького ангелочка, сорванца первой категории, хорошего кандидата в посланника (если что, то не так жалко). Сказано — сделано, и вот упакованное в памперс тельце белокурого создания рассекает верхние слои атмосферы планеты. Пришло время начинать писать Новый Завет !!

Introitus

"Кто соблазнит одного из малых сил, верующих в Меня, тому лучше было бы, если бы повесили ему жерновный камень на шею и бросили его в море"

(Марк 9, 42)

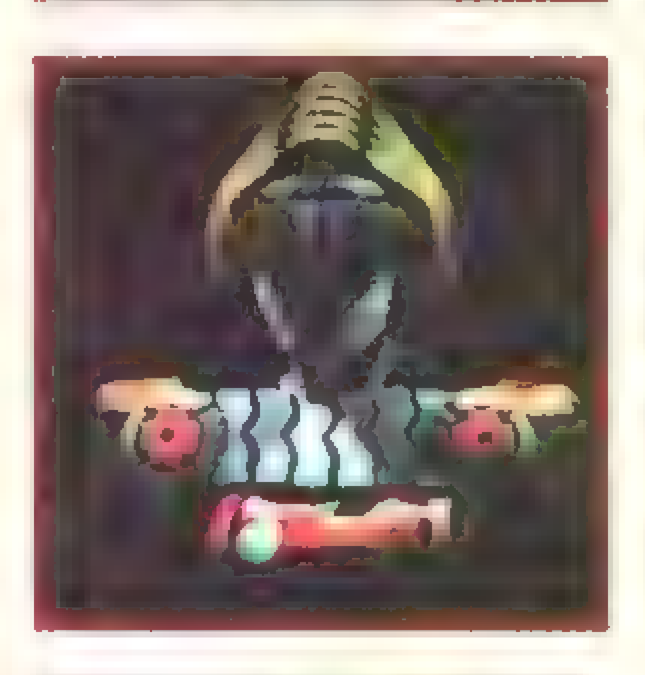
Ночной дозор всегда опасен: за ящиками прячутся тени, бандиты ходят с ножами, противник может в любой момент напасть, холодно и вообще... Сегодня к этому "и вообще" прибавился еще один пункт — падение ангела с небес и последующее его вживление в тело, которое неминуемо приведет к гибели. Именно так и случилось с одним земным патрульным, в которого ты, виной интро, буквально вживился. Теперь у тебя есть возможность управлять человеком, плохо вооруженным, но все же знакомым с правилами боя. Путешествие началось с окраины какого-то генетического завода. До центрального нерва системы Зла на Земле идти и идти, но трудности — это ничто по сравнению с тем, что может сделать Бог с ослушавшимся Его. Так что давай, веселее вперед. Для начала обзаведемся каким-нибудь стоящим ружьем. Дробовик, прекраснейшее оружие ближнего боя, с одного выстрела снимает полицейского низкого чина или вообще без стрельбы укладывает на пол любого ученого и техника. Ствол надежно спрятан в груде ящиков с сенсорным замком в виде ладони. Приложи туда свою лапу и, не оглядываясь, беги прятаться, потому что взрывом снесет полкомнаты. Пристреляй добытое оружие, чтобы в бою не подвело, и поднимайся по лестнице, там получишь свое первое задание. "Выберись отсюда". Ему легко там рассуждать и задания раздавать, а здесь все двери на замке и охрана на каждом углу. Но приказ есть приказ, а посему займемся первой дверью. Она завалена ящиками непонятного происхождения и к тому же подперта техником с газовой горелкой. Выход один — разнести все к такой-то матери, приложив ладонь к кнопке. Конечно, так недолго и рожки вместо крыльев получить, но иначе отсюда никак не выбраться. Как оружие лежащий паяльник ничего из себя не представляет, поэтому подбери патроны и иди дальше. Совет: палец на курке не держи — люди вокруг нервные, увидят, что ты их на мушку взял, и начнут палить во все стороны, особенно если с пушкой на прицеле ходит полицейский. Не вызывая подозрений, поверни в длинном коридоре направо и спустись по лестнице вниз. Справа от себя увидишь двух ученых (ни в коем случае не допускай, чтобы их застрелили!) и пульт управления дверями, что приводится в действие только местными работниками умственного труда. Вариантов несколько. Первый: вселяешься в ученого и пробуешь нажать кнопку, пока не убили, потом перелетаешь в полицейского и добиваешь сбежавшихся на шум охранников. Шансы победы в этом случае крайне невысоки. Второй вариант удобнее для играющих на втором и третьем уровне сложности: заходишь под металлическую лестницу в зале с учеными и делаешь пробный выстрел в стену. На звук моментально приходят трое или четверо полицейских, а ты отстреливай их по мере появления в поле зрения, благо чаще всего одного патрона хватает. Итак, все мертвы, ученые забились в уголок и просят о пощаде. Отлично — то, что надо! Настал черед того тела, в котором сидишь. Дело в том, что стоит переселиться в ученого, как бывший контролируемый человек начинает тебя атаковать; чтобы этого не допустить, есть очень хороший способ — покончить жизнь самоубийством путем спрыгивания с высоких балконов, самовзрывания и т. п., только что застрелиться не получится.



Отдых после боя.

Если процесс убиения завершился нормально (для тех, кто играет на самом крутом уровне сложности, последний прыжок, взрыв должен пройти уже без вас, потому что смерть оболочки приведет и к кончине ангела), то со спокойной душой вселяйся в ученого и жми кнопку на пульте. Сразу после этого в зал набегут полицейские в большом количестве. Единственный способ спасения — в бегстве через огромную дверь, ведущую прямо в первую комнату. Уже после, совершив обходной маневр, можно попробовать поменять тело на "более целое", например, во второго ученого, спрятавшегося за бочками. Тебе следует подняться наверх, где стеклянный пол и куча разных голограмм в воздухе, и пройти через лазерную дверь к аппарату, выдаю-


В таком месте и работать не грех.


щему оружие В данном случае — огнемет. После этого возвращайся назад в лабораторию и проходи полную стерилизацию в камере, откуда некогда повыскакивали охранники. Это выход в главные цеха фабрики; зрелище незабываемое: громады движущихся механизмов, смерть природы и всевластие роботов Ад-2000, короче

Fabric

Конечно, тебя здесь не ждут, швейцара у дверей нет, но и за отсутствие маломальской охраны спасибо. Будем прорубать вход сами, без посторонней помощи. Увидел лазерную ограду? Рядом с ней ящики навалены, воспользовавшись ими, можно легко перепрыгнуть через опасные лучи и приземлиться по ту сторону надписи "Посторонним В...". Как ты сам понимаешь, сие есть святая святых мотального цеха, поэтому будь всегда начеку. Для успешного прохождения оставь минигон там, где он и лежит, пока с тебя хватит и огнемета. Первый и последний противник — милиционер, вооруженный дробовиком, потому очень опасный. Ученым-то бронежилетов пока не выдавали, а халатом от пули не закроешься. В принципе, беречь тело-оболочку сейчас не надо, потому что следующий шаг — прыжок в глубокую пропасть, где любой нормальный человекообразный переломает все нижние конечности Оказавшись внизу, старайся не наступать на предательски хрупкое желтое стекло посреди цилиндра, ведь под ним мгновенная смерть. Забирайся по ящикам вдоль стены и помни, что пар здесь ломит не только кости, но и крылья. Новое помещение, куда ты попадешь через минуту, очень напоминает огромную турбину с тремя подвесными вентиляторами Если наступить на желтые платформы под ними, то конструкции приходят в действие и поднимаются немного вверх. Все ясно, будем делать лестницу. На первую кнопку не наступай вообще, но вторую — один раз, на третью — два, после, использовав сочленения труб и ящики, поднимись к первым лопастям и соверши быстрый взлет к небесам Конечной целью является тело местного работника с радиоактивными предметами в соответствующем костюме и нужными предметами в руках

Вот и новое задание подоспело: включить рубильники, подающие энергию на лифт. Не обращая внимания на гневные окрики коллег, быстро включи все четыре терминала, после чего, не нажимая красной кнопки, беги к лифту. Там уже жми кнопку движения вниз и приготовься испачкать костюм в настоящих отходах производства. Подвал выглядит на редкость ужасно от обилия цветов, как пахнет, не скажу, но желание побыстрее унести оттуда ноги появилось еще при входе в область Заметив дверь справа, иди туда и постарайся не бегать, чтобы не вызвать подозрительных взглядов со стороны офицеров полиции. В центре комнаты стоит орудие на передвижной платформе, а чуть дальше и начальник местной охраны по имени Ган Коммандер. Чин у этой девушки намного выше, нежели у всех здесь присутствующих, поэтому логично было бы вселиться именно в нее. Для этого нужно взять под контроль сначала сварщика и, прикинувшись дурачком, пройти пост охраны. После сего действия спокойно переходишь в девушку. Лучше, конечно, избежать внимания со стороны полицейских. Уйти добровольно с назначенного поста почему-то тоже не получается, тут хитрость пригодится, точнее, слепой случай. Подойди к большому экрану на стене и послушай, о чем разговор идет. Я сам ничего не понял, но, судя по всему, получил новое задание в секторе Два — хороший повод смыться. Выходи через открывшуюся дверь и... узнаешь места? Решетка, ящики, а на них так нужный сейчас пулемет. Обязательно подбери его и шагай к началу уровня, месту, где ты когда-то совершил неудачное приземление. Боль шая красная дверь наконец-то поддалась уговорам и распахнула створки, обнажив чрево темного складского помещения. Откуда-то из-за ящиков моментально на тебя посыпался град пуль: так вот о чем предупреждал мент с экрана! Чоты-людоеды пробили брешь в вентиляционной системе и проникли на базу. Мерзкие создания в серых комбинезонах и противогазах крошили все подряд, почему-то безошибочно попадая в командира, т. е в тебя. Сколько раз я ни переигрывал, все время выходило так, что в живых оставался Большой Чот с копьеметалкой на ящике. Подкравшись к нему сзади, для чего придется поползать на коленках, сохранись и ощути в полной мере радость энтомолога в момент нанизывания бабочки. Дело в том, что сразу после операции вживления на склад подоспеет новая партия чотов, не одобряющих действий базукамена. Совет: первым делом лиши жизни всех врагов, занявших позицию на высоких ящиках, потому что если останешься без тела, они тебя подстрелят, как куропатку. Если сможешь отбиться, то бросай использованное оружие и обрати внимание на лежащую в углу ракетницу — она пригодится сразу после выхода в город.

Как я уже сказал, Праведный путь выведет тебя в пустынную часть, более похожую на задний двор Мира, где в вечной борьбе сцепились мрак






Неприкасаемые

На социальной лестнице чоты не стоят вообще, их отсутствие официально утверждено, и поэтому любой полицейский или обычный гражданин почтет за честь испачкать руки кровью Отвергнутых. Вот и приходится этим беднягам, не имеющим ни куска хлеба, ни картонки над головой, перебираться на постоянное место жительство в подземелья, канализации и прочие неприглядные места. Из-за постоянного голода не гнушаются чоты и людоедством, чем, сам понимаешь, не завоевывают признания Верхних людей. После трех облав, устроенных полицейскими, чоты решили создать свою армию. Как бойцы они великолепны, но по технологическому уровню уступают отрядам ментов по причине плохого финансирования. Основное оружие — Разрядники. Когда налетает безумно вопящая толпа чотов в серых плащах и противогазах, то не до смеху становится, просто умираешь мгновенно

и свет, полицейские с энергетическими щитами и чоты с пулеметами. Очередная подсказка: не надейся принять чью-либо сторону, в конце концов, убить придется всех, иначе не достанутся тебе гранаты и прочие радости солдатско-мессийской жизни. Для ускоренного достижения цели используй подобранную базуку, причем стрелять прямой наводкой в синих ментов нет смысла, это как об стенку горохом. Прицел надо брать немного правее и ниже, так, чтобы снаряд попал в бок. И ни за что не давай им близко подобраться, зарубят шашкой в секунду. Чуть правее от входа увидишь горку ящиков, ведущих в никуда. Это обман: стоит приблизиться к ним, как стена разверзнется и покажется красная дырка, издали напоминающая пустую глазницу. Из нее, как тараканы, полезут очередные чоты, желающие стать кормом для маленьких гравитационных "могильщиков". Внутри комнатки ты обнаружишь запас гранат и снарядов, достаточный для обеспечения небольшой армии; бери все, что сможешь унести, и воспользуйся лифтом, что напротив гнезда. На самом верху тебя поджидает очередной Ган Коммандер с пулеметом наперевес. Лучше всего было бы вселиться в нее, тогда появится возможность пострелять из большой пушки, которая замаскирована под маленький столбик в центре платформы.

Позабавившись, спускайся вниз и шагай к месту появления электрических ментов. Там будет дверца справа, которая приведет тебя в заготовочный цех, где изготовляют плазму для будущих андроидов. Заправляют всем маленький техник и парочка ученых на втором этаже. Кратко опишу технологический процесс: привозимые трупы (я надеюсь, что они используют трупы) мелко крошат в специальной мясорубке (см. прямо), после чего заполненный кровавым месивом цилиндр на конвейере отправляют в следующий цех. За наполняемостью бочки следит техник при помощи пульта на стенке. На данный момент готово всего лишь двадцать пять процентов кашицы. Единственный видимый выход из запертого зала мыслится через выходное отверстие для готовой продукции, поэтому попробуем достать где-нибудь еще 75 процентов. Можно сделать так: подходишь к мясорубке и аккуратно запрыгиваешь на поручень. Смертельный номер, барабаны бьют дробь, нервных просьба не смотреть. Перекрестившись, направляй свою оболочку прямо в железную пасть, не забудь при этом вовремя "выпрыгнуть" из нее. Так, уже пятьдесят процентов, осталось найти парочку ребят — и можно продолжать путь. Первым, конечно, будет техник, в ужасе бегающий по кругу. Еще тоже жаль, но не оставаться же на одном месте, ради мира во всем мире одним человеком пожертвовать, наверное, можно. Последним на мученическую смерть пойдет ученый, что работает на платформе. Попасть к нему не так сложно, для этого поднимись на второй этаж, там по бордюрчику двигайся к двери, затем перелети на другую сторону. Когда достигнешь лазерной решетки, пригнись и постарайся не зацепить крылом жгучий луч. Дело осталось за малым — вселиться в ученого за пультом и "спустить" коллегу простым нажатием кнопки. Процесс пошел, жижо внизу зашевелилась, забурлила и выдала стеклянный контейнер с однообразной массой, еще через секунду в движение пришли металлические полозья и бак тронулся в путь. В самый последний момент, когда дверь должна была вот-вот открыться, систему переклинило и тележка остановилась. Не найдя никакой скрытой кнопки, я (через полчаса) догадался, что можно использовать безжизненную машину в качестве трамплина для дальних прыжков. Так и есть: перемахнув почти запросто с бочки на парапет, ты сможешь вручную открыть дверь и за шесть секунд перелететь в...

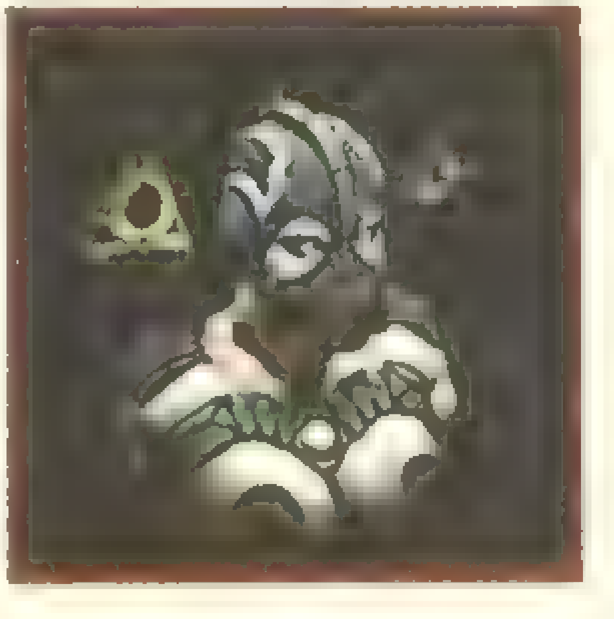




Жерло вулкана. Иначе этот зал и не назовешь: посередине, периодически изрыгая пламя, краснеет расплавленным металлом бездонная дыра, вдоль стенок — непонятные трубы и наросты. Скорее беги на ближайший выступ, подальше от смертельного вздоха топки. Вскарабкавшись на ржавые бочки, воспользуйся трубой и поднимись еще на один этаж выше. Здесь немного прохладнее, но останавливаться надолго не стоит. Видишь на самом верху, почти под куполом, небольшой выступ, за которым просматривается выход? Достать до него можно только одним способом — двигаясь вдоль стен шахты с одной трубы на другую. Даже когда покажется, что один прыжок вверх завершит путь, не обольщайся, это станет возможным после дополнительного круга. Ура, ура, надоедливые кружения закончились, в качестве приза тебе предоставляется возможность вступить в сражение с тремя копами. Как это сделать проще: поверху, желательно не высовываясь, пролети через весь зал и вселяйся в крайнего полицейского. Заняв в нише удобное боевое положение, выстрели вхолостую. На звук, как всегда, набегут разные личности. Встретив их дробовыми зарядами и гранатами, попытайся остаться в живых. Особенно опасен человек с огнеметом — у него есть дурацкая привычка поджигать самого себя и бросаться в таком виде на жертву. Когда все уже будет позади, подбегай к стеклянной платформе, именно подбегай, потому что наверху сидит еще один охранник и палит по всему движущемуся без разбора. Стоит платформе поехать вниз, как незадачливый стрелок мгновенно закончит свою короткую карьеру: его просто придавит полом или чем-то там. Дело сделано, ты крут как никогда. Направляй стопы свои к лифту и поднимайся на второй этаж. Здесь ничего, кроме дырки и нескольких отвратного вида крыс, больших таких, с розовыми хвостами и усатыми мордами. Напрягаем мозг: два предмета вроде логически складываются — труба и крыса. Попробуй вселиться в ползающее создание из отряда грызунов. Надо же, получилось! Вид, конечно, немного непривычный, но разобраться в управлении не составляет труда, тем более что путь прямой и достаточно короткий. Остановиться придется лишь однажды, когда закончится желоб водостока и ты попадешь на открытое пространство.



Попробуй не купить билет.







Здесь моментально прекращай движение и жди некоторое время, пока камера не сменит ракурс и не покажет будущий путь. Дело в том, что наступило время лабиринта, достаточно простого, но в то же время опасного: ведь одна ошибка — и ты труп. Пробираться придется по чьим-то останкам, горкам мусора и прочей дребедени канализационного происхождения; главную роль здесь играет момент отлива, когда красная вода спадает достаточно, чтобы успеть перебежать с одного холма на другой. Вторая труба не так далеко: пару экранов, и дело в шляпе. Дальше ситуация усложняется, другой конец трубы ревностно охраняет Чот с вертушкой в руках. Постарайся незаметно забежать ему за спину, а оттуда уже переселяться, иначе пригвоздит он тебя к стенке за считанные секунды. Если процесс закончился нормально, то первым делом взрывай ящики, а только потом беги дальше — так тебе представится больше шансов выжить.

Что-то давно никто не нападает, поумирали все, что ли? На эхо, уносящееся по коридору, мгновенно откликнулись десятки пулеметов и разнесли ползала. Вслед за пулями на тебя попрут и полицейские, и чоты в большом количестве. Хорошо хоть они и между собой будут рубиться, иначе придется плохо. Заварушка будет жаркой — это точно, запасы пушечного мяса у соперничающих сторон достаточно велики, чтобы разгромить все в округе и заново отстроить. План эвакуации таков: для начала переселяем свое хрупкое тело в какого-нибудь полицейского, затем бежим направо, в ту сторону, откуда периодически приходит спецназовское подкрепление, и прячемся в угму. Когда отряд уйдет мстить за погибших товарищей, быстро разбиваем стекло, предохраняющее рубильник, выстрелом из дробовика и отключаем лазерную защиту. По крайней мере, так напишут на экране, саму стенку я не видел. В общем, после рубильника беги на вражескую сторону и готовься потерять только что добытое с таким трудом тело. Если удача сегодня на твоей стороне, то тебе удастся подняться по маленькой лесенке справа к двери и первым делом заметить охранника, которого ни в коем случае убивать нельзя. Вход, несмотря на мнимое отключение, перекрыт лазерным щитом, а миновать его можно только одним способом — сначала взорвав ящики, что нагромождением лежат рядом, потом, вскарабкавшись на них, прыгнуть через верхний край щита. Человек-то, конечно, не перелетит, но ангелок запросто. Главное — удачно приземлиться на человека с другой стороны. Перед тобой большой запасник автоматического и прочего оружия, выбирай на свой вкус и цвет, советую что-нибудь скорострельное, потому что на обратном пути тебя будут поджидать внезапно подружившиеся полицейские и чоты. Сделав выбор, поднимись на маленьком лифте и включи большой элеватор, который ты пробегал, когда направлялся в сторону людоедов. Как я уже сказал, обратный путь кишит разной нечистью и нелегкими препятствиями. Я, например, вообще



Оружие

Газовая горелка
(Welding torch)

На оружие этот инструмент совсем не похож, чаще используется для ремонтно-сварочных работ, но уж если совсем патронов нет, а руки марать не желаешь, то попробуй применить сей чудесный артефакт. Минут через десять беспрестанного прикладывания какой-нибудь ученый и отдаст концы.

Бензопила
(Bone Saw)

Оружие эстетов, презирающих базуки прочие негуманные виды смертоносных аппаратов. Пилить можно все и вся, но при условии интимного контакта с целью. Как сам понимаешь, против вооруженного дробовиком — шансов никаких. Если повезло заловить какого-нибудь глухого монстра или полицейского, то подходи сзади и вырезай "кровавого орла", зрелище — супер.

Помповое ружье
(Pump Gun)

Стандартное оружие, выдаваемое любому полицейскому низкого звания. Отлично действует на близком расстоянии, выстреливая несколько кусков металла, разлетающихся веером, и абсолютно бесполезное при дальней стрельбе. На первых двух "уровнях" в основном используется дробовик, потому что валит любого полицейского с одного выстрела.

Автомат
(Machine Gun)

Пожалуй, я назову автомат основным оружием за приличную скорострельность и точность попадания при снайперской стрельбе. Встречается у полицейских помощнее обычных патрульных или через раздаточный агрегат.

Гвоздомет
(Maimer)

Так же эффективен, как и автомат. В качестве заряда Гвоздомет использует длинные тонкие титановые штыри, легко пронзающие любое тело с любого расстояния, будь то два километра или пара метров. Маленькое "но": редко встречается.

Огнемет
(Flame Thrower)

Любимая штучка всех пироманов и прочих поджигателей. Одно нажатие спускового крючка — и рядом стоящий человек или монстр превращается в огненный шар или вообще испаряется. Бака с горючим хватает на десять-пятнадцать хороших залпов, проблема, как всегда, со всякими поджигающими предметами одна — не нарваться на собственный выстрел. Есть такие люди, которые не желают сгорать в одиночку и поэтому бросаются на палача и гибнут в жарких объятиях.

Разрядник
(The Pak)

Оружие рядового чота, против тебя используется практически в течение всей игры. Принцип действия противоположен огнемету, где выплескивается воспламеняющийся гель. Здесь же использована технология замораживания, скорее всего, жидким азотом. Когда "сосулька" попадает в тело, у человека замедляются движения, мозг все хуже и хуже реагирует на происходящее. Время действия — всего несколько секунд, но и этого порой достаточно, чтобы покрошить врага. Дополнительная фишка: маленький пропеллер на конце можно использовать в качестве летательного аппарата — несколько мгновений спокойно продержит в воздухе; применялось мною пару раз для безопасного спуска и перелета с ящика на ящик.

Ракетница
(Bazooka)

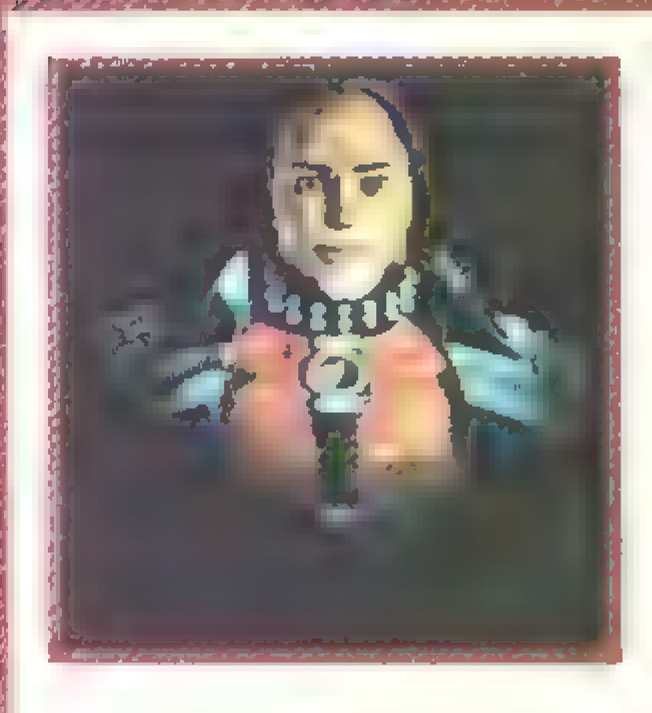
Любители "Квейка" меня поймут, если я скажу, что эта пушка рулит всегда. Остальным объясняю: оружие грозное, предпочтительно использовать для боя на больших дистанциях, дабы нечаянно себя не зацепить взрывной волной. Лучше и не придумаешь пакости для врага, который привык кучковаться и считать себя в полной безопасности за три километра от тебя.

Массер
(Masser)

Из названия видно, что действие оказывается на массу предмета, поэтому обычные люди не пострадают. Встречается оружие однажды и несет на себе только одну функцию — отстреливать бронированных Бегемотов. Ярко-зеленый луч вылетает из широкого ствола и с одного выстрела валит Громадину на пол. Количество зарядов не ограничено.

Смерть
(R.P.H.)

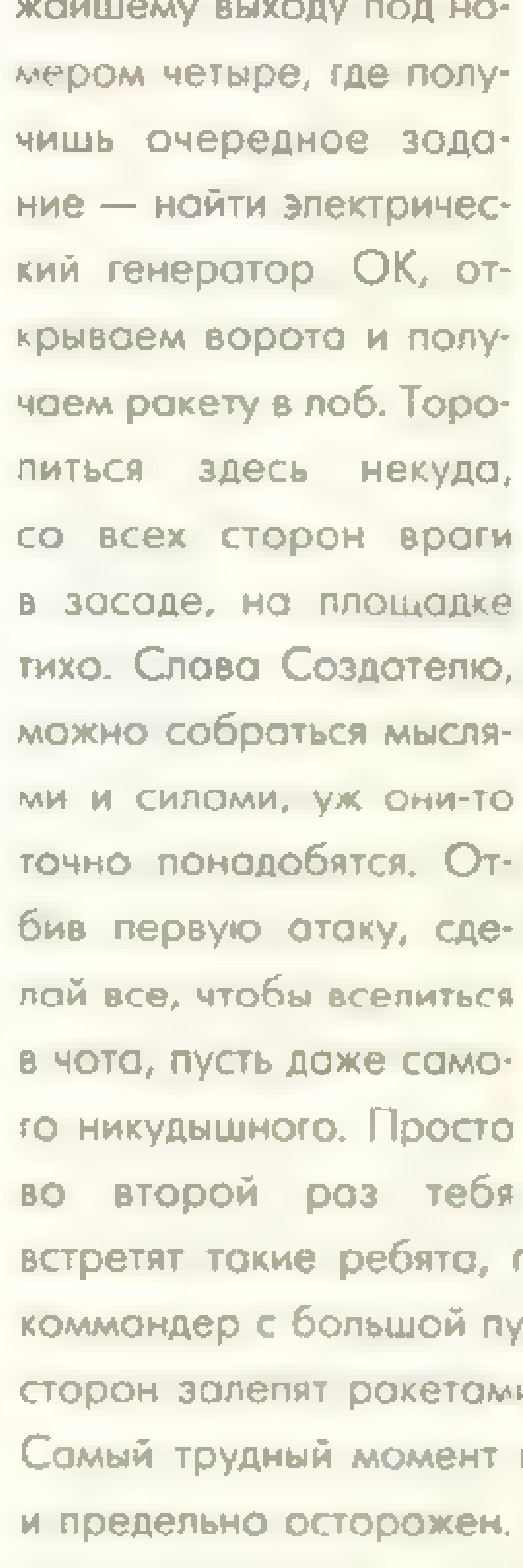
Самое-самое крутое на свете оружие, обладание сей пушкой считается за великую честь, я сам смог подержать в руках такую только дважды. Убивает любое создание вне зависимости от размеров, брони и т. п. с одного попадания. По действию РПХ немного напоминает базуку, стреляющую ракетой, но здесь суть в том, что ракета не взрывается, а протыкает человека как гарпун и намертво прикалачивает к стенке, где тот бьется в предсмертной агонии.

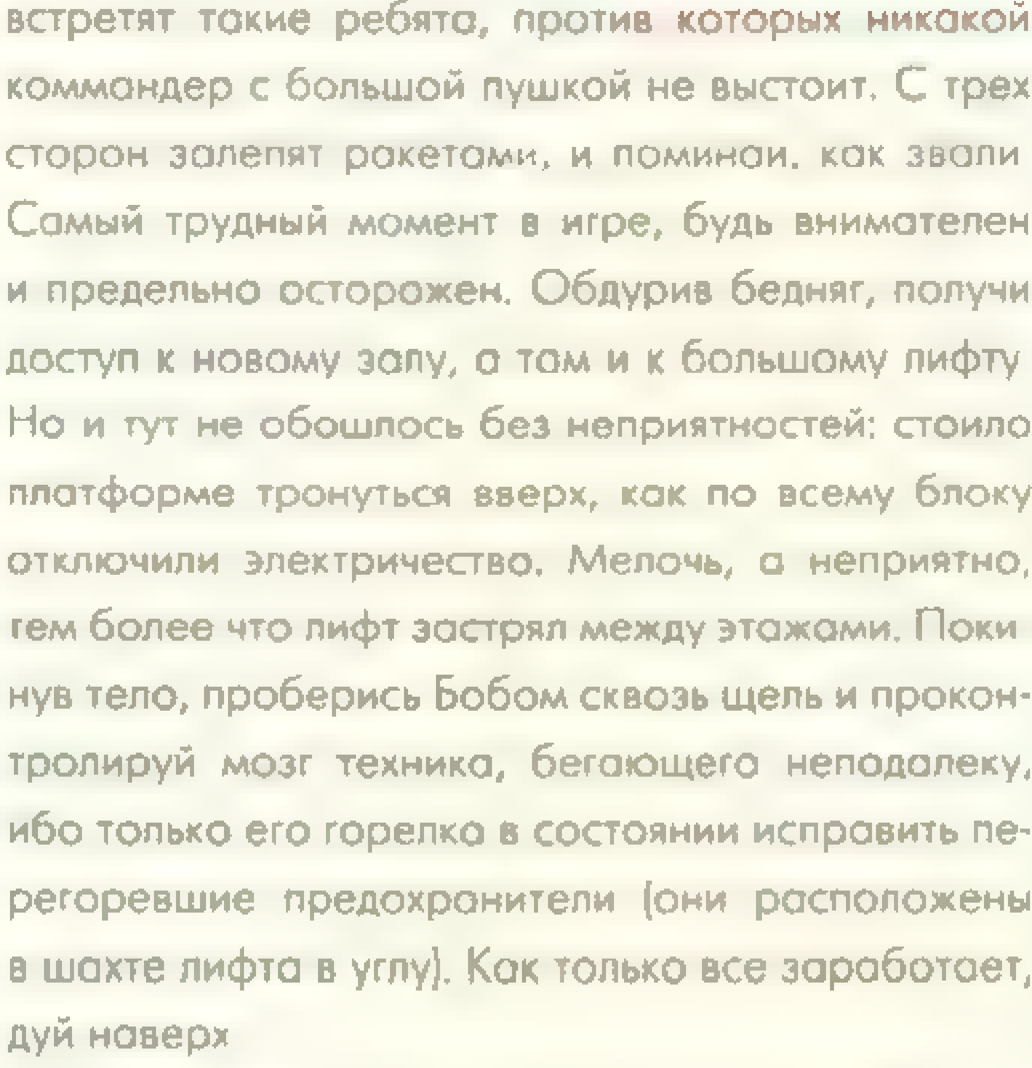


не останавливался, а позорно скрылся, растеряв половину здоровья.

Следующий эпизод связан с поисками нужного тела, потому что иначе как Командиром здесь не пройдешь. Сперва взорви все ящики, стоящие рядом с тобой, а потом поднимайся максимально вверх до тех пор, пока не окажешься перед огромной пропастью. Настало время вспомнить старый маневр с покиданием оболочки в прыжке, только так можно получить в безграничное владение богатое, так сказать, тело Ган Коммандера. Не лишним здесь будет сберечь и максимальное здоровье. Как насчет того, чтобы прокрасться во вражеский штаб и разведать там все досконально, разузнать известные факты вторжения маленьких ангелов на землю? Впрочем, ничего интересного: диковатого вида личности с экрана льют свои пропагандистские речи, изредка показывают проекцию Боба. Скукотища. Идем в зал с рекламой (предварительно сохранившись) и напарываемся на чотскую засаду — несколько крепких ребят давно поджидают тебя в этом укромном месте. Если вдруг так случилось, что человек-носитель умер, то остается только возвращаться назад и отлавливать очередного коммандера или попробовать заарканить местного чота.

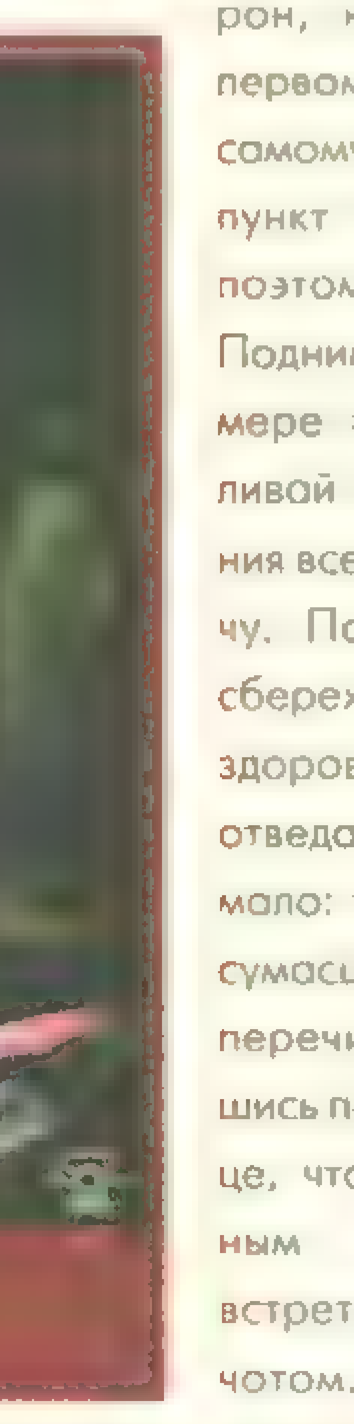
Итак, мочилово-крошилово подошло к своему логическому концу, настало время выбираться из западни. Воспользуйся услужливо открытой дверью, и сразу попадешь на открытую площадку, метров 3000 над уровнем моря, если таковое существует. Кроме пролетающих на большой скорости мимо тебя лайнеров есть здесь и большая пушка, из которой можно расстрелять все, что только угодно. Когда надоест уничтожать спрайтовые корабли, покидай орудие и направляйся к ближайшему выходу под номером четыре, где получишь очередное задание — найти электрический генератор. ОК, открываем ворота и получаем ракету в лоб. Торопиться здесь некуда, со всех сторон враги в засаде, но на площадке тихо. Слава Создателю, можно собраться мыслями и силами, уж они-то точно понадобятся. Отбив первую атаку, сделай все, чтобы вселиться в чота, пусть даже самого никудышного. Просто во второй раз тебя встретят такие ребята, против которых никакой коммандер с большой пушкой не выстоит. С трех сторон залепят ракетами, и поминай, как звали. Самый трудный момент в игре, будь внимателен и предельно осторожен. Обдурив бедняг, получи доступ к новому залу, а там и к большому лифту. Но и тут не обошлось без неприятностей: стоило платформе тронуться вверх, как по всему блоку отключили электричество. Мелочь, а неприятно, тем более что лифт застрял между этажами. Покинув тело, проберись Бобом сквозь щель и проконтролируй мозг техника, бегающего неподалеку, ибо только его горелка в состоянии исправить перегоревшие предохранители (они расположены в шахте лифта в углу). Как только все заработает, дуй наверх.



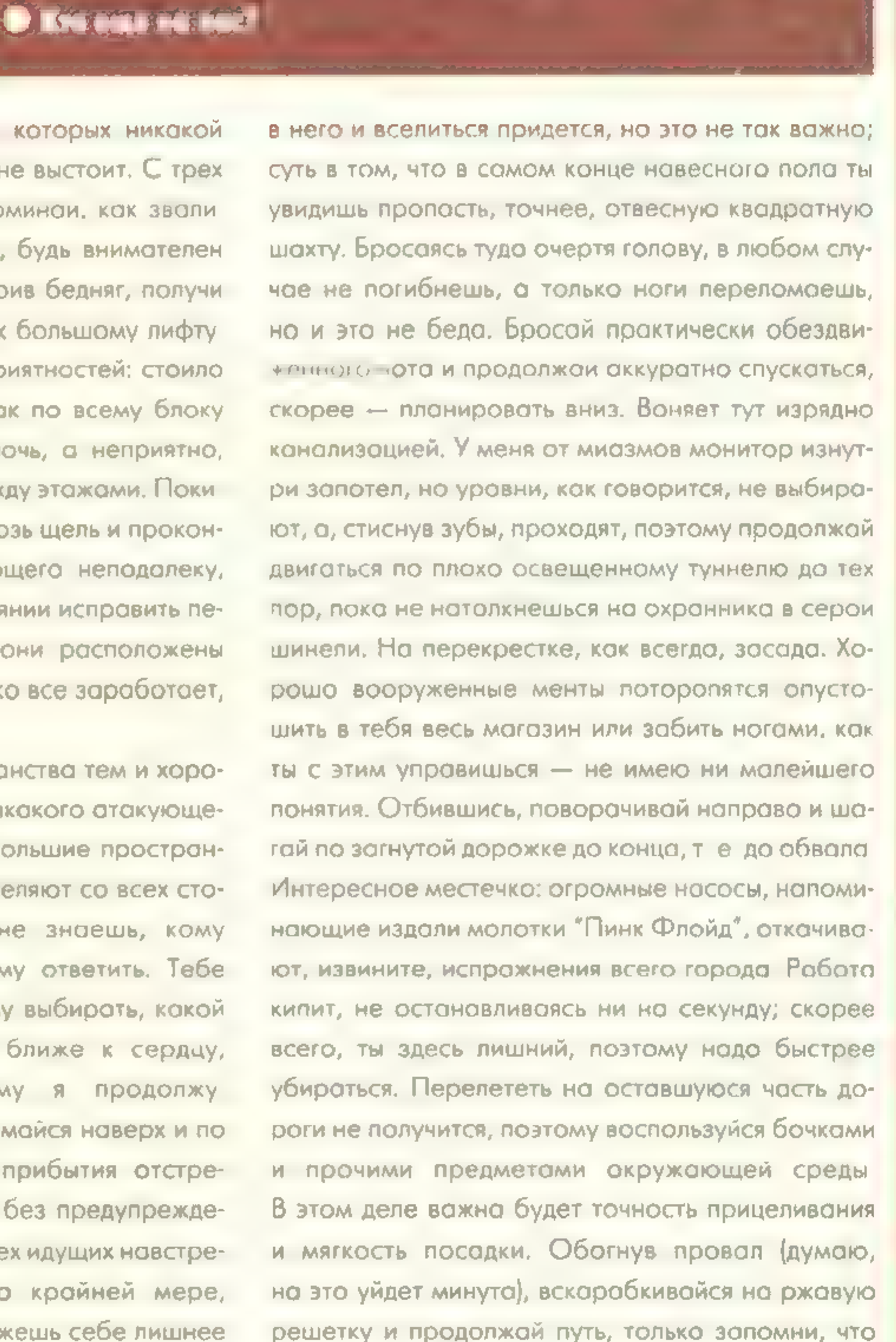


Кто еще не сел?

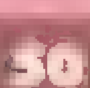
Открытые большие пространства тем и хороши, что обозрение полное и никакого атакующего не пропустишь. Открытые большие пространства тем и плохи, что враги стреляют со всех сторон, не знаешь, кому первому ответить. Тебе самому выбирать, какой пункт ближе к сердцу, поэтому я продолжу. Поднимайся наверх и по мере прибытия отстреливай без предупреждения всех идущих навстречу. По крайней мере, сбережешь себе лишнее здоровье. А желающих отведать плоти Боба немало: то менты, то чоты сумасшедшие, всех и не перечислишь. Поднявшись по большой лестнице, что ведет к настенным вентиляторам, встреться с очередным чотом, скорее всего в него и вселиться придется, но это не так важно; суть в том, что в самом конце навесного пола ты увидишь пропасть, точнее, отвесную квадратную шахту. Бросаясь туда очертя голову, в любом случае не погибнешь, а только ноги переломаешь, но и это не беда. Бросай практически обездвиженного чота и продолжай аккуратно спускаться, скорее — планировать вниз. Воняет тут изрядно канализацией. У меня от миазмов монитор изнутри запотел, но уровни, как говорится, не выбирают, а, стиснув зубы, проходят, поэтому продолжай двигаться по плохо освещенному туннелю до тех пор, пока не натолкнешься на охранника в серой шинели. На перекрестке, как всегда, засада. Хорошо вооруженные менты поторопятся опустошить в тебя весь магазин или забить ногами, как ты с этим управишься — не имею ни малейшего понятия. Отбившись, поворачивай направо и шагай по загнутой дорожке до конца, т. е. до обвала. Интересное местечко: огромные насосы, напоминающие издали молотки "Пинк Флойд", откачивают, извините, испражнения всего города. Работа кипит, не останавливаясь ни на секунду; скорее всего, ты здесь лишний, поэтому надо быстрее убираться. Перелететь на оставшуюся часть дороги не получится, поэтому воспользуйся бочками и прочими предметами окружающей среды. В этом деле важна будет точность прицеливания и мягкость посадки. Обогнув провал (думаю, на это уйдет минута), вскарабкивайся на ржавую решетку и продолжай путь, только запомни, что часть дороги может запросто рухнуть в воду, утянув тебя вместе с собой. В самом конце тебя ожидает чот-людогрыз, вполне пригодный для вселения, тем более что без него кнопку на пульте не нажать, а значит,



Красота голографии








Посиделки с подружками.



Средний класс

К среднему классу можно свободно отнести всех мирных жителей. Они наслаждаются своим положением, им вроде все запрещено, но в то же время и все разрешено. Например, сняты ограничения на ношение оружия и передвижение по улицам города. Не советую воспринимать их как безликих овец-контейнеров в один прекрасный момент встанет такой буржуа, достанет из под полы автомат и снесет тебе голову. К тому же всем известно, что в рукопашных схватках они нередко превосходят обученных полицейских.

Рабочие и ученые всех мастей — это другой разговор, их присутствие и использование в игре очень важно. В 80 процентах случаев при прохождении требуется определенный человек для строго заданного участка. Каждый вид обслуживающего персонала имеет свои привилегии и зоны допуска. Имеют врожденную слабость сознания, что позволяет легко вселяться в них.

Когда рейв пришел на улицы города, население поделилось на клубных и старомодных. Первая категория считала себя элитной публикой и домой приходила только для смены одежды, все остальное время посвящалось разным клубным вечеринкам и прочим радостям жизни под красным фонарем

и энергию в комплексе не восстановить

Миссия номер девять: найти и уничтожить центр генетического комплекса вместе с боссом. Чует мое сердце, конец близок. Открывай единственную дверь и иди по коридору... чувство есть такое — дежа вю называется. Точно, встречалось нам все это раньше; дверь вывела тебя к развилке, где не так давно имела место серьезная стычка с полицейским отрядом. В этот раз иди прямо к лестнице, но подниматься сейчас не надо. Лучше отыщи замаскированную дверцу под ней и приготовься к зрелищу. А оно высшего класса — жертвоприношение с элементами религиозных гимнов и обрядов племен Чотов. В культовом представлении принимают участие чоты-гномы в большом количестве, чот-бегемот, центральное действующее лицо и жертва — отловленный где-то в подземелье полицейский. Насладившись зрелищем достойным и в меру кровавым, попробуй испытать судьбу и вселиться в Бегемота. С первого раза точно не получится, потому что сделать это можно только со спины, высоко подпрыгнув. Удобнее заманить Бегемота в большую комнату и там сделать свое грязное дело, подальше от любопытных взглядов. Новая задача сродни занимаемому телу — большая и неуправляемая: добраться живым до ворот, перебить всех полицейских и одержать победу методом откручивания головы над взводом отлично экипированных спецназовцев. Как только дойдешь до нужного места, покидай изрядно покромсанное тело и ныряй от греха подальше под створку чуть приоткрывшихся ворот. Благо будущий контейнер, прикидываясь крутым полицейским, ходит рядом; с таким не пропадешь, тем более что оружие здесь заполучить со склада очень просто. Надо всего лишь пройти пару шагов по прямой улице. В ближайшем ангаре найди лазерную стенку, преграждающую путь в лабораторию. Охранников, бегающих поблизости, придется как можно скорее пристрелить, иначе мешать будут в скором будущем. Теперь займемся непосредственно решеткой. Чтобы вскрыть ее, надо найти где-нибудь парочку разрывных гранат, ибо оглушающие здесь не работают. Когда все нужное будет под рукой, прицелься в электрораспределительный щиток на противоположной стенке и метни туда гранату, которая свободно пролетит через смертельные лучи. Взрывом должно перебить кабель, и тогда путь откроется. Уверен, что на шум сбежится целая толпа, но без этого никуда. Зато можно прикинуться дурачком и сказать, что так все и было

Настало время пробраться в сердце генетической лаборатории, в штамповочный цех. Советую перед тем как нажать кнопку этажа, покончить жизнь самоубийством при помощи оставшейся гранаты — в дальнейшем избежишь очень много проблем. Лифт, как всегда, заклинило где-то посередине, поэтому створки не захотят открываться полностью, что не так плохо: никакой человек не сможет сюда попасть, а значит, для тебя это — идеальное убежище. Выползаем на карачках из кабинки и первым делом вселяемся в местного работника, а потом можно и помещение оглядеть. Ничего нового, кроме многоэтажного холодильника со свежезамороженными Бегемотами в центральном стволе; куда больший интерес представляет пульт управления за защитной стенкой. Если ты — ученый, то никаких проблем с проникновением туда у тебя возникнуть не должно. Наступает ответственный момент: нажатие последней важной кнопки. Сам понимаешь, к этому надо долго готовиться, как морально, так и физически. Впрочем, не будем тянуть — запускай агрегат по оживлению Бегемота. Через минуту стены лаборатории затрещат, и раздастся сигнал тревоги: животное проломило непроламываемые стенки клетки и готово оторвать головы всем присутствующим. Прояви здоровую любознательность и приди к выходу первым. Зверюга вот-вот опрокинет последний сдерживающий ее бронированный барьер. Пора бежать. Оставь ни в чем не повинного ученого на растерзание Бегемоту, а сам притаись сбоку от створки, потому что сейчас придется использовать отработанный ранее прием вселения в тело. С первого раза, уверен, не получится, поэтому помни о лазейке в кабинку лифта. Желаю удачи в этом нелегком деле. Не раз будет произнесен текст с использованием ненормативной лексики, не раз будут нажаты кнопки Load и Save. Вся эта морока нужна только для одного — использовать неуязвимое тело Бегемота в качестве пресса на кнопке, открывающей дверь кабинета Босса. Наступив обеими ногами персонажа на гидравлическую платформу у двери, сам откидывайся на кресле и готовься смотреть заставку



Сооружение, издали напоминающее своими красными стенами и вспышками пламени храм огнепоклонников, предстало во всей красе в холодном мерцании электрических разрядов. Человек огромного роста в мантии до пола сотворял в воздухе непонятные каббалистиче-





ские знаки, видимо, пытаясь остановить нежданного гостя. Но сила победила магию, и великан Бегемот одним прыжком догнал убегающего кудесника. Короткая схватка окончилась в пользу Боба. В этот момент небеса, как обычно, разверзлись и появился лик Божий. Ангел поднял свои руки кверху и взмолился, чтобы вернули его назад с этой гадкой земли. Но Бог как-то не торопился с четким ответом, увиливал и отмалчивался. Тогда Боб решился на крайние меры. Но похамить не вышло, только заработал себе ангел еще один срок на грешной земле. Окончательно вышедший из себя Господь отвернулся от надоевшего создания внизу.

Dies irae

"А если не будете прощать людям согрешений их, то и Отец ваш не простит вам согрешений ваших"

(Матфей, 6, 15)

Теперь никаких миротворческих и прочих миссий — Хаос, вот что должно воцариться на земле. Боб рассержен до глубины души, до последней косточки, слишком долго помыкал им Господь. Хватит терпеть его посягательства на личную свободу, это святое для каждого понятие! Это все разговоры ведь человек (ангел) предполагает, а Бог располагает. Приступаем ко второй части путешествия.

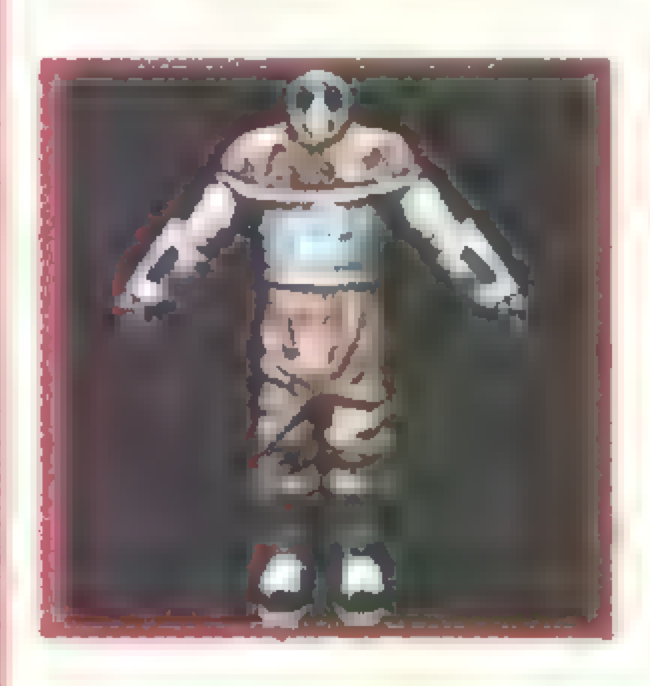
В ангаре, куда заслала тебя судьба, сразу натолкнешься на ментовский патруль. Порешив их всех на месте, вселяйся в техника (если не вышло застать живого ремонтника, то сделай так: опусти платформу с автомобилем на бригадира, через минуту к нему на помощь прибежит медик, который тоже подходит как объект для вселения). Открыв ворота в следующее помещение, меняйся телом с полицейским и попробуй добраться в неразобранном состоянии до пульта управления, где как можно быстрее активизируй лифтовую платформу и дверь, ведущую в соседний павильон. В тысячный раз смени тело на рабочего (процедура на данном этапе повторяется каждую минуту) и с дробовиком в руках заходи в лифт, что только для рабочего персонала. На втором этаже разберись с чересчур нахальным охранником и, приняв его обличье, нажми большую кнопку на пульте. Что-то где-то немедленно зажужжит и зашевелится, надпись объявит о работающем с этого момента лифте. Ну и слава Богу. После осмотра достопримечательностей (с соседней комнатой могут возникнуть кое-какие неприятности) спускайся на том же лифте, что и приехал, обратно вниз. Твое счастье, если охранники не заметят исчезновения техника. Быстро добеги до лифтовой двери напротив и спускайся вниз на второй уровень, а оттуда в складское помещение. В конце этих бесконечных межэтажных мотании ты увидишь опечатанный стеклянный короб со странным существом внутри. Надпись гласит: "робот для работы в условиях с повышенным уровнем радиации". Уверен, что тебе абсолютно все равно, где и почему этот робот работает, так что просто жми кнопку рядом и наблюдай процесс исчезновения аппарата с клешнями. Перемещайся на этаж ниже и снова спускай радиобота при помощи кнопки. Операцию следует повторять несколько раз до тех пор, пока не увидишь Рукастого в естественной для него среде, т. е. в хранилище радиоактивных отходов. Вот теперь настало время гулять по полной программе, со взрывами атомных электростанций и прочими мелкими шалостями. Вселяйся в рабочего и приводи в действие робота, используя для этого панель управления посреди зала. Вот он, кайф: сигнализация вопит, красные лампочки мигают, люди без защитных костюмов замертво на пол падают, испуганный голос что-то несообразное в мегафон вещает, паника! Воспользовавшись суматохой, поднимайся наверх к рубке управления и ломись в ранее закрытую дверь, что ведет в незараженные участки комплекса. К сожалению, выйти просто так не дадут — с другой стороны ворот притаилась парочка чотов с энергометами, а ты как раз оказываешься на линии огня между полицией и людоедами. Советую пригнуться.



Самое время отдохнуть нашему Бобу.



Убежав от слишком назойливых преследователей, получи новое задание: в самые сжатые сроки найти исследовательский центр. Для начала придется перенаправить энергетическую турбину. Как это можно сделать, если даже формулировка ужасно туманна и не поддается расшифровке? Будем действовать методом научного тыка. Сперва поднимемся к полицейским за оружием (это по лестнице наверх и направо), а потом придет время выключать лазерную защиту генератора. Открывшаяся ниша позволит тебе добраться до большой кнопки, но нажать ее под силу только работнику гаечного ключа, а такие, помнится, встречались еще в первом ангаре... Итак, человек в железной маске подключил шнур питания, больше смахивающий на видишный порт для жесткого диска, и все вокруг зашевелилось, заработало. Покидаем услужливое тело и направляем свои стопы к полицейской будке на втором этаже. Не заходя в дверь, подлети вверх и приземлись на круглую трубу. Оттуда можно свободно достать и до трех пышущих огнем обрезков, торчащих из стены. Главное — не обжечься, а остальное ерунда. Прямо перед тобой будет дверь в новое помещение, к новым препятствиям и новым врагам. Миновав ее, спускайся вниз к огненной геене, туда, где все огорожено и перекрыто, куда не каждый отважится даже взглянуть. В конце пути увидишь техника, охраняющего кнопку отпирания двери (они что, каждый раз сюда за ключом спускаются?). Что делать, ты знаешь: влетел в тело, нажал, вылетел. Теперь попро-



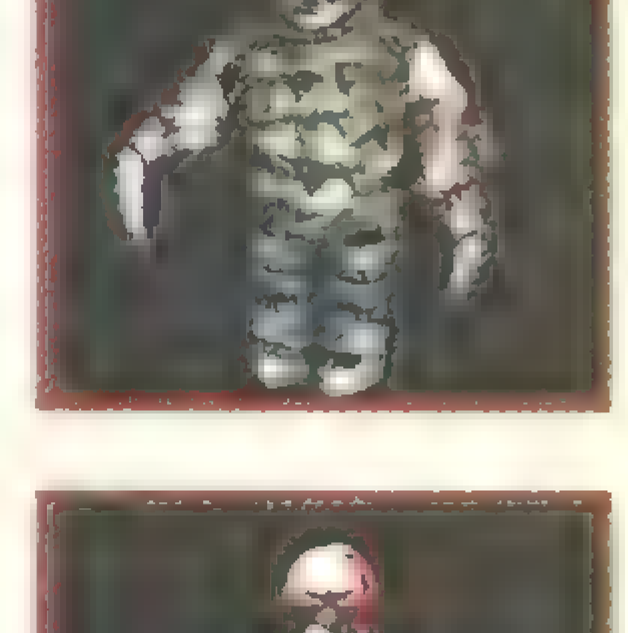








буй за 30 секунд добраться до двери, что у входа в ангар. Подняться наверх можно, активизировов весом тела две передвигающиеся сенсорные платформы. Какая-то година будет полить в спину, но это можно пережить — цель впереди важнее. Долетев до двери и открыв ее, не торопись выбегать на середину комнаты, ибо за лазерной стенкой притаился Сам Бронированный Бегемот, гроза всех ангелочков-в-подгузниках. Стоит ему заметить твое приближение, как очередь из чересчур крупнокалиберного пулемета разнесет пухлое тельцо на мириоды кусочков. В качестве прикрытия используй ящики и попробуй пробраться к двери, помеченной улыбающимся лицом: она ведет к конвейеру и сулит безопасное убежище.

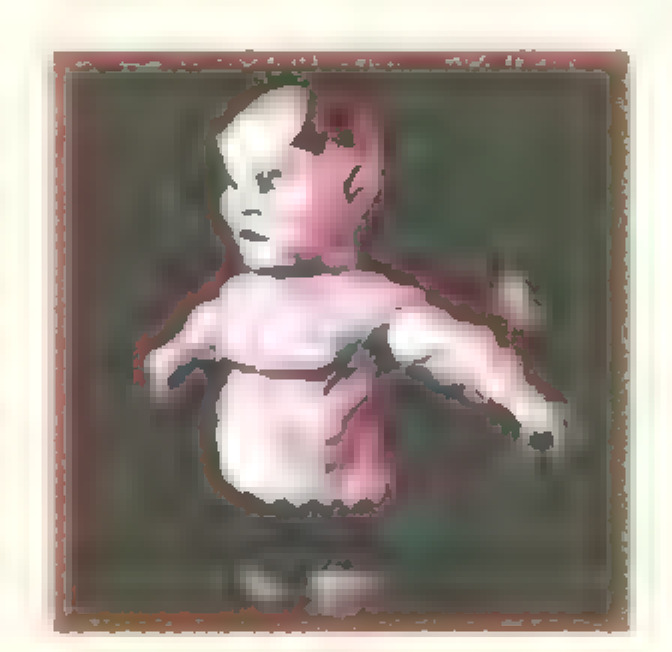




Прыгай на трубы и внимательно следи за движением конвейера, потому что подгадать момент для удобного прыжка достаточно сложно. В итоге ты должен оказаться на пандусе оранжевой движущейся ленты, а приведет тебя туда пара диких кульбитов над пропастью. Из-за постоянного перемещения в пространстве трудно сориентироваться, да и времени в обрез, только успевай запрыгивать на всякие ящики и увертываться от лазерных лучей. В конце концов ты дойдешь до лифта, который подвезет до самого сердца реактора, а оттуда и ко входу на военную фабрику. Здесь мы будем разыскивать специальное оружие, предназначенное для линкования крупных созданий, например, все тех же Бегемотов. Притворившись рабочим лаборатории, открой дверь ведущую к испытательному стенду, там как раз проверяют сверхмощную пушку больших размеров. Незаметно подкрадись к ней и нажми кнопку "пуск". Не так важно, что все вокруг мгновенно упадут замертво, ведь ты слишком мал и под обстрел сумасшедшего оружия точно не попадешь. Зато какая возможность беспрепятственно прыгнуть вниз, прямо к лифтовой платформе! А уже с ее помощью и добраться до ученого, имеющего доступ к Мессер Гану, той самой панацее от Бегемотов. Изготавливаем быстренько ствол и бежим отсюда. К сожалению, из пушки пострелять сразу не удастся, ибо стрелка, обозначающая патроны, упрямо торчит на нуле. Ну что ж, вперед, на поиски подходящей обоймы или подзаряжающей станции. Осматривать фабрику начнем с подвала, куда тебя быстро доставит сверхскоростной лифт. Но что-то здесь и не пахнет оружием, скорее горящей смазкой и потом охранников. Впереди провал. Не глядя вниз, спрыгни на выступающую трубу, а оттуда к двери. Неужели полицию не заинтересовал ученый, скачущий над пропастью с огромной пушкой в руке? Ну, на нет и суда нет, продолжаем увлекательное путешествие по заводам и стройкам. Сейчас ты находишься в машинном отделении, слева от тебя огромные колеса, подсоединенные к поршням. Придется прыгать. Прыгать долго, ибо впереди многие многие километры трамплинов и прочей легкоатлетической дребедени. В самом конце, как всегда, приз — зарядное устройство для Мессера. Готов встретиться лицом к лицу с огромными Бегемотами-мутантами? Вызывайся добровольцем и говори "да", потому что больше здесь некому выполнить столь почетную миссию. Возвращайся по восстановленному мосту к началу уровня (к лифту) и поднимайся на третий этаж.

Первая жертва из Бегемотного рода — та самая, что стояла в безопасности за лазерным щитом и всячески мешала пройти. Один выстрел решил судьбу великана и заодно твою, потому что на грохот падающего трехтонного тела прибежали охранники. Как ты отвертишься от атакующих полицейских, я не знаю — убийство Бегемота здесь карается смертью. В общем, отключай лазерную стену и иди прямо, пока не упрешься в дверь, ранее крепко запертую. Сейчас же она приветливо приоткрылась и зовет войти. Рискнем. Ничего себе, да тут целых три Бегемота стоят и в ус не дуют, ждут кого-нибудь, чтобы размять мышцы. Спасти может хорошая реакция и прицельный огонь с использованием приближения. Иначе придется уборщикам отскребать чьи-то ангельские внутренности с пола — пренеприятнейшее занятие. В комнате с тремя дисплеями нажми на все видимые и невидимые кнопки, после чего сразу воспользуйся лифтом, который доставит твое тело на первый этаж фабрики. Когда дойдешь до того момента, где дальнейшее продвижение осложняется катающейся взад-вперед бочкой на полозьях и полным отсутствием прочих удобств для перемещения в пространстве, приглядись внимательно к лазерной стенке вдали. Чуть ниже ее виднеется глубокая ниша, так что покидай контейнер и, планируя, постарайся приземлиться без потерь на небольшую площадку. Впереди очередные бесконечные скачки по крутящимся во все стороны колесам, площадкам и прочим выступам. Наверное, близок очередной конец, если вот так усложнили доступ к двери. Так и есть, ты оказался в доке. Погрузка должна вот-вот закончиться. Предлагаю ускорить этот процесс, превратившись в командера. Кузов грузовика элементарно закрывается кнопкой, а остальное, понятно, в машину — и как можно скорее от этого проклятого места.







Полиция

Служить, защищать и убивать — вот их девиз. Отлично обученные и вооруженные по последнему слову техники летучие отряды полиции готовы в мгновение ока разнести любого неприятеля. Правда, в последнее время чоты стали одерживать одну победу за другой, но начальник Полиции заявил о секретных разработках, которые помогут органам правопорядка. В течение всей игры полицейские будут твоими основными друзьями и врагами, они вездесущи и от этого очень надоедливы; нервны и, как следствие, плохо реагируют на обнаженное оружие.

Пусть вслед несутся трассеры и визг рикошетов, ничто и никто сейчас не остановит Боба!

Conclusio

"И если кто не примет вас и не будет слушаться вас, то, выходя оттуда, отрясите прах от ног ваших, во свидетельство на них. Истинно говорю вам: отраднее будет Содому и Гоморре в день суда, нежели тому городу"

(Марк 6, 11)

Завершающая часть приключения. Оказавшись в городе красных фонарей, не смотри особо по сторонам, чтобы не совратить светлую душу, лучше приготовься дать отпор распоясавшимся блюстителям порядка. Когда кровопролитие свершится, внимательно осмотрись. Видишь маленький переулок на уровне следующего этажа? Вот тебе туда, но остерегайся желтых молний: они не столько ранят, сколько скидывают вниз, откуда уже не выберешься живым. Попавшееся на пути препятствие в виде вращающихся стержней можно обойти, повиснув на руках на кромке. Сложностей особых пока не видно, двери на замке или под серьезной охраной. Лучше будет сразу подняться на этаж выше и спуститься в круглую шахту на лифте. На первом этаже увидишь гиганта в красном, он охраняет дверь в новую зону города, но войти ты туда не сможешь, даже взяв тело Мини-бегемота под контроль. Здесь требуется особый код, который знают всего несколько важных людей. Придется искать одного из них, ибо иначе в бар не попадешь. Возвращаемся к полицейскому заслону и попробуем распутать узелок оттуда. Если говорят, что доступ разрешен высшим полицейским чинам, то будем искать подходящего. Помнится, видели одного в районе публичных домов в маленькой комнатке. За дверью, куда теперь ты можешь войти без проблем, тебя ожидают девушки-красавицы с пулеметами вместо рук. Таким не то что на глаза, но и в мысли попадать не стоит. Но ничего, где наша не пропадала...







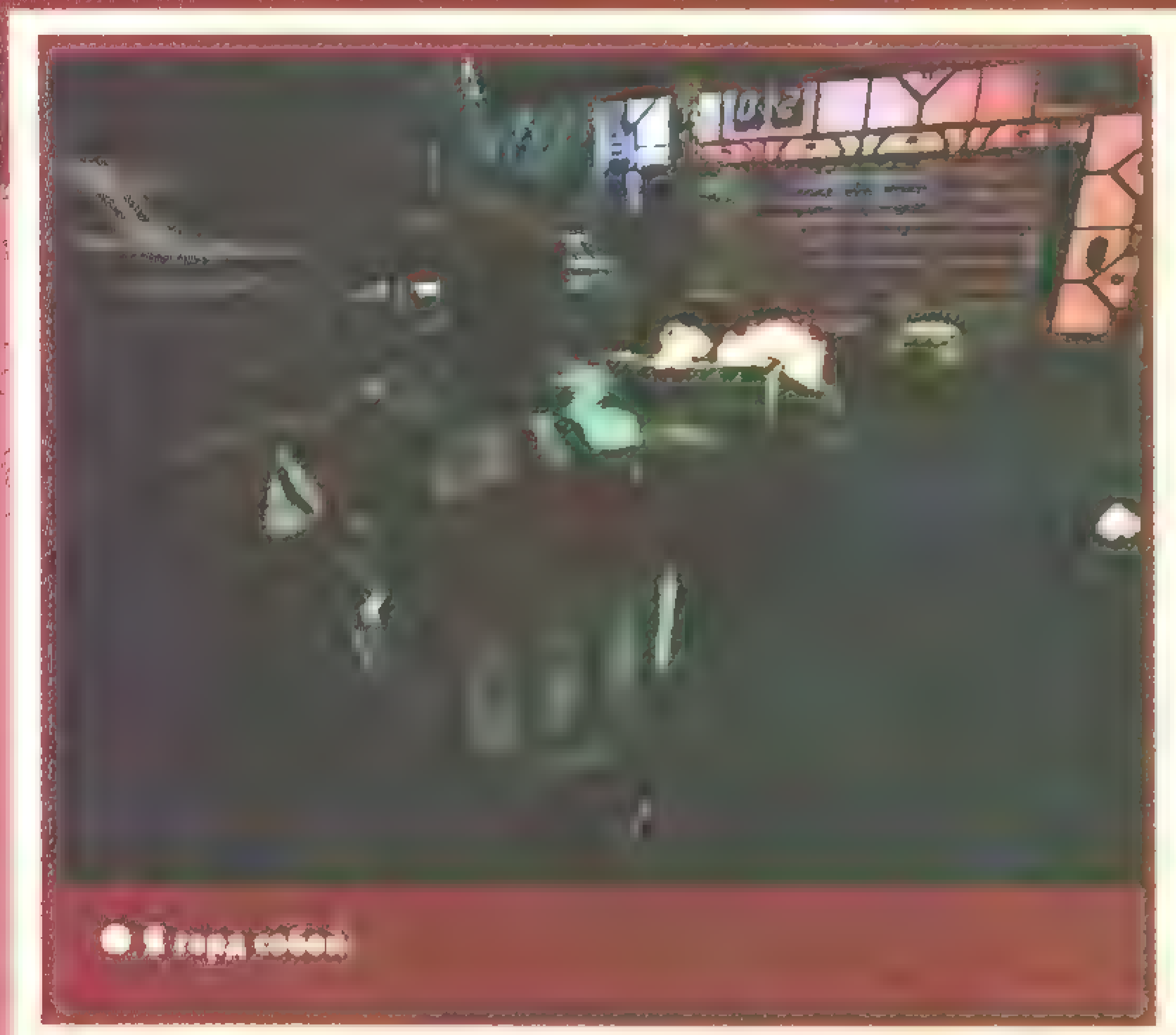
Доковыляв до лестницы, спустись на один этаж вниз и зайди в очередную лифтовую шахту. На первом этаже на стене увидишь рубильник, включающий столб посередине, теперь можно с третьего этажа, где останавливается лифт, легко попасть на четвертый (при условии, что ты контролируешь тело Суб-девушки). Пережив атаку охранников, покончи жизнь самоубийством и вселись в маленькую мышку. Таким образом, тебе опять подвластны маленькие дырочки вроде той, что напротив двери. Ход приведет тебя к двери какого-то богатея в красном пиджаке и синем цилиндре. Вот то, что надо: у него точно есть доступ на все этажи города! Становись на лифтовую платформу и жми кнопку вызова. Экскурсию по барам и ночным клубам можно считать открытой.



Процесс взламывания системы.

Опять не повезло, входной билет тут заказывают минимум за неделю. Что ж, тебе не в первой идти обходными путями. Подойди к правым перилам, где разрыв, и, покинув тело, приземлись прямо на электрика. Теперь ты в силах быстро наладить проводку и включить главный терминал, но до заветной кнопки еще добраться надо, а это не так-то просто. Впереди очередная трудность: рубильник открывает лазерные ворота, но всего на несколько секунд. Их должно хватить, чтобы ты успел перелететь пропасть и не задеть пером опасные лучи. Если удастся с первого раза, можешь повесить себе на памперсы медаль "За героизм и скорость". Настало время для уже полюбившихся прыжковых моментов, цель которых — забраться на самый верх при помощи второй трехъярусной качели. Место прибытия будет обозначено полицейским, но как контейнер он не нужен будет, поэтому без зазрения совести можешь избавляться от лишнего мусора. После ликвидации присаживайся на корточки и ползи по узкому туннелю вниз, к пульту управления вентиляторами. Добрый рабочий позволит нажать на кнопки, а нехороший полицейский за оказанное сопротивление полетит в пропасть через разбитое им же окно. Еще раз поблагодари техника и возвращайся назад. Использовав гигантские вентиляторы, пересеки быстро и с комфортом бездонную улицу, оканчивающуюся лифтом. Прокатившись на его крыше, внимательно осмотри стены в поисках открытого окна (а такое есть с левой стороны) и быстро лети туда, пока не придавило чем-нибудь.

Наконец-то мы в клубе; столько лишних усилий было приложено для этого, что само нахождение в этом спокойном месте радует душу. Глаз же наслаждается бесчисленным количеством девушек, танцующих на столах в полуобнаженном виде. Остается только заказать виски, и можно считать, что жизнь удалась. Мечты, мечты, от них тяжело избавиться, но бороться надо, ибо в Библии сказано: "Если глаз твой соблазняет тебя — вырви его, чтобы явиться перед Господом чистым". Для любого ангела Святое писание как Конституция: нарушать можно, но с последствиями, поэтому продолжай свой нелегкий путь к спасению. Первым делом обзаведись приличной оболочкой. Лучше всего подойдет официантка из комнаты, что у бара. Посуду домывать не надо, просто шагай к противоположному бару и попробуй открыть дверь. Отлично, задняя лестница приведет тебя на второй этаж, где отдыхает только элитная публика, но, судя по всему, начальники заседают еще выше. Вход на третий этаж разрешен только танцовщицам, потому что туда ведет лестница за сценой. А в чем, собственно, проблема? Вселяйся в очередное красивое тело, никто возражать не бу-



Я горд собой

дет, и беги за занавес. Настало время проблемы, решить которую иным методом, нежели придумали разработчики, невозможно: танцы. Пройти в зал для высших мира сего можно, выиграв танцевальный конкурс диджея, занятие нудное и однообразное: придется все время выполнять приказания недоделанного музыканта. Темп будет постоянно нарастать, но это когда-нибудь обязательно закончится. Жаль только два часа потерянного напрасно времени в бесконечных повторах. Давай сразу перейдем к моменту выигрыша, когда путь наверх будет открыт.

Пройди в зал для гостей и нагло переселись из танцовщицы в Коммандера. Естественно, при этом со всех сторон налетят охранники и попробуют вытрясти из тебя душу. Не поддавайся, впереди еще финальный бой. Итак, оставшись в живых, воспользуйся лифтом для незаметного проникновения на сверхсекретную военную базу. Лучше всего сменить обличие прямо сейчас, для чего идеально подойдут два полицейских, патрулирующих улицу под навесным полом. Сперва проследи траекторию их движения, а потом уже ласточкой ныряй вниз. Выход в шлюзовую камеру теперь свободен, пора приступать к большой мести. Видишь слева орудийную турель? Вот ею надо завладеть в любом случае, потому что дробовиком от наседающих полчищ врага не отмашешься. Плохо только то, что управлять ею может лишь Ган Коммандер. Добивайся ее признательности, а то дальше с места не тронешься. Фраза "Kill'em all" здесь подходит как нельзя лучше. Бросай перегретое от частой пальбы орудие и беги от мстителей в единственную открытую дверь. За ней придется еще разок вселиться в мышиное тело. С этим проблем не возникнет, потому что грызунов тут в избытке, можно даже выбрать себе по вкусу. Бегом в вентиляционную систему. Естественно, тут без лабиринта не обошлось, но он легкий: главное — вначале повернуть налево, а там все путем. Так и пробегал бы ты полжизни по запутанным ходам, если бы не добрая птичка, согласившаяся поднять тебя в воздух; правда, плата за провоз слишком велика, согласись. Но все к лучшему: что-то там в воздухе случилось с птахой, и тебе удалось ускользнуть без потерь, к тому же не заплатив. Мягко приземлившись, не спеши покидать тело, представляющее собой великолепную маскировку, а осмотрись тщательней во избежание дальнейших проблем. Так и есть, злой рок опять навис над тобой: птичка в момент сброса балласта пролетала над складом недоделанных Бегемотов. Уверен, что здесь все кишит полицейскими и прочими охранниками. Надо найти что-нибудь помощнее челюстей, например, собрать личного Бегемотика. Активизируй любого из представленных здесь монстров, только не погибни от его ноги, как когда-то Франкенштейн. Ошибки быть не должно.

Затем направляйся к закрытым воротам и, приготовившись к драке, приоткрой ее своим весом. Так и есть, взвод солдат и бронированный Бегемот уже ждут твоего появления на сцене. Аплодисментов не будет, разве что парочка гранат, несколько залпов и три тухлых помидора: неблагодарная публика — эти солдафоны. Такое великое шоу смогли запороть! Разберись с ними своими силами, лучше всего при помощи ручных гранат, и шагай дальше к большому холлу. Здесь покидай огромное тело и проникни в рубку управления телепортером. Конечно, маскируйся под ученого и нажми все кнопки, такое всегда срабатывало и сейчас должно. Ура, ура — механизм сработал и ты перенесся в Цитадель зла, хранилище пороков и т. д. Перед тобой две двери, и одна из них помечена красивой пентаграммой, скорее всего (я даже уверен), за ней и прячется Сатана. Наверное, в штаны уже наложил, чувствуя приближение смерти. Она ведь для всех едина, будь ты человек, ангел или сам Люцифер. Открывать ворота в Ад нужно при помощи трех терминалов в этом зале. Правда, распахнутся совсем не те створки, что ожидались, но во второй комнате находится терминал доступа в Ад. Дезинфицировов тело чистым спиртом перед свиданием с правителем, ты можешь ступать свободно по плитам замка Вельзевула, сотрясая поступью колонны Подземелья. Готов к финалу? К сожалению, сражение не будет таким легким, как в первом эпизоде, все придется делать своими руками. Звучит парадоксально, но хорошо, что руки и так в крови: новые литры и тонны красной жидкости уже ничего не изменят. То, что начал, надо закончить, чтобы не было фрустрации. Воспользуйся телепортером и спрыгивай в тронный зал Сатаны. Гонг, схватка началась. Многочисленные приспешники Поверженного ангела моментально вселятся в полицейских, тебе же придется довольствоваться ремонтником. Не теряя времени на глупые споры и прочие разборки, поторопись выключить все терминалы в зале, ибо только так можно снять защитное поле, предохраняющее тело Дьявола. Стоит этому свершиться, как ты сразу же возьмешь ситуацию в свои крепкие руки и будешь готов отстрелить, отгрызть, оторвать все конечности главному Плохишу при помощи его же слуг. Как всегда, желаю только полной победы и удачи в ее достижении. Как-никак, ты — спаситель, тебе и выигрывать. ■

Сливки

К высшим представителям общества можно отнести Суб-девушек, своего рода андроидов с тяжелой артиллерией на борту и роликами. Если такую встретил, то закрывай глаза и ползи на кладбище; от нее не убежишь и не спрячешься. Единственный путь спасения — переселение в ее тело. Несмотря на хрупкое тело, эти девушки дадут фору любому Бегемоту по устойчивости и выживаемости.

Не забуду рассказать и про мозг всего города — Коммандеров. Девушки (а высокое положение обязывает иметь принадлежность именно к этому полу) воспитаны в жестких условиях, вскормлены на поле боя, отчего выросли в бессмертных фурий, не дающих поблажки никому и ничему. Единственные среди всех могут управиться со стационарной артиллерией и вождением грузовиков.



Imperium Galactica II

Мечта Императора Галактики

R&S: Вердикт

ЧТО: Стратегия * **КТО:** Digital Reality/GT Interactive * **НА КОГО:** MOO * **СКОЛЬКО:** P166(PII-266), 32(64) Mb. 3D уск.
ВМНОГЕРОМ: По сети * **РАЗМЕР:** 4 CD

Колонии (F3)

Колонизация. Прежде чем осваивать новую планету, посмотри, к какому типу она относится. Если этот тип не родственен твоей расе (для людей это grass и forest), то очень рекомендуется предварительно послать terraformer ship, дабы планетарные условия стали наиболее благоприятными для жизни. Конечно, на это уйдет некоторое время (и 20000 на постройку терраформера), зато в дальнейшем это с лихвой окупится (численность населения будет расти максимально быстро). Затем посылается colonization ship, который высодит на планете первых поселенцев. После этого автоматически начинает строиться Colony Hub. Это центр колонии, который дает возможность возводить прочие здания. Если потом Colony Hub будет разрушен (например, в ходе вражеского налета), то тебе придется восстановить сначала именно его — до тех пор любое другое строительство недоступно. В дальнейшем ты сможешь даже построить второй Colony Hub, и тогда здания будут возводиться быстрее.

Самое необходимое. Жилье дают Small и Large House, пропитание — Food и Auto Food Factory; здоровье обеспечивают больницы (Hospital), а за порядком следят полицейские участки (Police Station). (На некоторых засушливых планетах требуется также строить Water Plant для снабжения колонистов водой.) Каждое здание "покрывает" определенную численность населения (например, одна больница гарантирует здоровье 8000 жителей), так что по мере развития колонии требуется все больше таких зданий. Но тебе вовсе не нужно ничего высчитывать — достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по панельке в левом нижнем углу экрана. Тогда появится информационная панель колонии, на которой недостающие здания будут отмечены красным цветом. Более того, всю эту рутинную работу можно (и даже очень рекомендуется) передоверить компьютеру — тогда он сам будет отслеживать, чего не хватает, и строить все это по мере необходимости. Для этого на информационной панели в графе AUTO BUILD надо выбрать Civilian (впрочем, эта опция стоит по умолчанию).



Мораль и налоги. От уровня обеспеченности колонистов зависит состояние их морали. А чем выше мораль, тем быстрее растет численность населения и тем, стало быть, больше денег ты получаешь от налогов. Мораль колонистов можно повышать и дальше, если разбивать парки (Park) и строить бары (Bar), развлекательные центры (Recreation Center) и стадионы (Stadium). На состоянии морали сильно сказывается уровень налогообложения. Если в какой-то колонии вдруг резко упала мораль, то сначала снизь уровень налогов в данной колонии, а затем разбирайся, в чем там причина. При низком уровне морали может вспыхнуть бунт, и тогда вся колония отколется от твоей империи и присоединится к чьей-нибудь еще. Вернуть к себе бунтарей ты сможешь лишь при помощи военной силы.

Энергия и рабочие. Для работы зданий требуется определенное число рабочих (workers) и энергия (energy). Если не хватает того или другого, тогда здание просто не будет функционировать. Проблема с энергией решается достаточно просто: для этого надо строить энергетические станции (plants). В самом начале игры тебе доступна только примитивная Fusion Plant, вырабатывающая 600 Квт/час, а затем ты сможешь перейти на более совершенные модели, дающие больше энергии при том же количестве работников. Стало быть, проблемы здесь почти и нет были бы деньги, а на них можно построить столько станций, сколько нужно. А вот обеспеченность рабочими — это действительно проблема. Скажем, есть в твоей колонии только 10000 человек, тогда вот как хочешь, так и распоряжайся этим числом, и увеличить его никак невозможно, имей ты хоть миллиард "тугриков" на своем счету. Приходится лишь терпеливо дожидаться, пока численность колонии не возрастет естественным путем.

Производство. Для строительства кораблей необходимо иметь как минимум одну Spaceship factory или усовершенствованную модель — Adv. ship factory; чем больше у тебя таких заводов, тем быстрее идет строительство. Такая же "петрушка" с производством танков: соответствующие заводы называются Tank factory и Adv. tank factory. Продуктивность всех заводов увеличивается на 50%, если в колонии имеется Production improvement.

Защита. Можно строить и защитные сооружения. Для отражения космических атак служат планетарные пушки (Planetary gun уровней 1-4) и пла-



[illegible]

нетарные щиты (Planet shield, Adv. planet shield, Distortion shield), предохраняющие от бомбардировок на некоторое время (пока сами не будут разрушены). В наземных сражениях тебя поддержат крепости (Rocket fortress, Machine gun fort, Laser fortress, Heavy fortress). Однако не надо думать, что надежную защиту колоний можно обеспечить только с помощью защитных сооружений. На это потребуется слишком много денег. На те же средства гораздо лучше построить "оборонительный флот", который будет курсировать между планетами и отражать атаки агрессора. Тот же самый флот можно при случае бросить и на захват вражеских колоний. Точно так же наземную защиту лучше всего обеспечивать с помощью танков. Ведь затем те же танки пригодятся для вторжения во вражеские колонии. Кроме того, благодаря подвижности танки оказываются эффективнее крепостей. Ведь если противник обладает более совершенным оружием, то он может расстрелять твои крепости с дальнего расстояния без малейшего для себя вреда. Тем не менее, рекомендуется иметь на каждой планете хотя бы одну захудалую Rocket Fortress — просто "на всякий пожарный". А то будет обидно, если вдруг как-то просочится захудалый кораблик, сбросит один-единственный захудалый танк и захватит целую колонию.

Ремонт и саморазрушение. Наконец, есть еще 2 здания, не попавшие в нашу классификацию. Fire Brigade — это отнюдь не "пожарная бригада" в обычном понимании. Эти "пожарные" — самая настоящая ремонтная бригада, которая автоматически восстанавливает до 50% любое поврежденное здание. Это очень полезно, если учесть, что "пожарные" ремонтируют бесплатно. Другое здание — Self-destruct — несет прямо противоположную функцию. С помощью Self-destruct можно уничтожить всю колонию. Что же, и это бывает полезно, если ты видишь, что враг неминуемо захватит твою колонию, а у тебя нет средств ни защитить, ни отбить ее в скором времени. Но не проще ли перезагрузить сохраненную игру и просто продать все здания, получив дополнительно 40% от их стоимости?

Манипуляция зданиями. В заключение отметим две кнопочки в нижней части экрана колонии. Первая кнопка (та, что с рубильником) позволяет отключить здание от снабжения энергией. При этом высвобождается не только дополнительная энергия, но и рабочая сила, обслуживавшая данное здание. Так что это очень полезная кнопочка, если учесть извечный дефицит рабочей силы. Например, в данный момент ты не производишь танки, значит, Tank factory попросту простаивает. Ну так и отключи его от питания, а высвободившуюся рабочую силу направь в НИИ, дабы ускорить научные исследования. Можно отключать и защитные сооружения, если нет угрозы скорого нападения.

Вторая кнопочка позволяет снести любое здание. И это не развлечение для камикадзе, как может показаться на первый взгляд. Она полезна для смены зданий на более совершенные типы, что позволяет высвободить лишнюю рабочую силу. (Например, вместо двух Solar plants можно иметь только одну Mezon plant: энергии будет столько же, а рабочей силы потребуется на 200 человек меньше.) Второе применение этой кнопочки — при рейдах в стан врага. Нередко бывает так, что вражескую колонию ты захватил, а вот удержать ее не можешь. Тогда смело рушь все подряд: и врагу не достанется, и сам ты немножко разживешься, получив 40% стоимости каждого снесенного здания.

Планирование строительства. Старайся покомпактнее располагать здания, центрируясь вокруг Colony Hub и не вытягивая колонию в каком-то одном направлении — так ее будет легче защищать в случае вражеского нападения. Крепости ставь, исходя из принципа "лучше ближе, но не очень". Близлежащие крепости могут поддерживать друг друга огнем, однако не смогут обеспечить должную защиту всей колонии. (Тогда подлый вражина может просто уничтожить незащищенные здания и смотаться.) Кроме того, соседние крепости можно накрыть одним ударом (Air Strike, Laser Strike) из космоса.

Наука (F4)

Все изобретения делятся на три основных категории: строения (buildings), космические корабли (spaceships) и танки (tanks) (плюс дополнительная категория specials, которая появляется только в кампании). Каждая категория требует научно-исследовательских институтов своего типа — это Bld Research, Ship Research и Tank Research соответственно (кроме specials — им нужны институты нескольких типов). Например, чтобы изобрести крейсер, тебе необходимо иметь по всей империи 10 зданий Ship Research. Так что "крутые" изобретения требуют не только денег самих по себе, но и предварительных крупных вложений в НИИ (а сами НИИ требуют прорву людей для своей работы). Кроме того, изобретения делаются не сразу, а по истечении некоторого времени. Время ожидания тем меньше, чем больше у тебя НИИ сверх установленного минимума. Время исследований можно также сократить вдвое, если нажать на кнопочку DOUBLE MONEY. Однако при этом и затраты на изобретение увеличиваются вдвое. Обрати также внимание на кнопочку FAST RESEARCH в правом нижнем углу экрана (на ней изображена молния). Если нажать на эту кнопочку, удерживая кнопку мыши, то появится полный список изобретений, в котором доступные в данный момент исследования будут окрашены желтым цветом — это очень удобно, если ты хорошо ориентируешься в изобретениях.

Шпионаж (F7)

Шпионаж в IG2 очень важен: зачастую с помощью него можно добиться того, что очень трудно или даже почти невозможно сделать с помощью грубой военной силы.

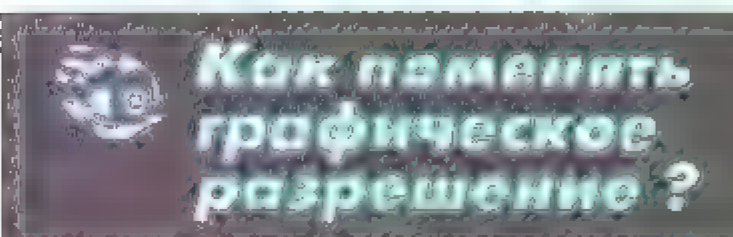
Шпионы — это буквально "штучные экземпляры": их нельзя производить, можно только нанимать. Это "вольные стрелки", которые приходят к тебе случайным образом и предлагают свои услуги. Чтобы нанять шпиона, надо единовременно выложить некую сумму, после чего шпион будет верой и правдой служить тебе до конца жизни (если, конечно, его не перевербуют). Ты можешь нанять ровно столько шпионов, сколько Spy Center'ов действует в твоей империи (но в любом случае число шпионов не может превышать 12). Каждый шпион обладает четырьмя характеристиками, которые растут по мере накопления им опыта (вот тебе и RPG-элемент).

Infiltrate — способность выполнять задания на вражеской территории.

Counter Intelligence — способность ловить вражеских шпионов на своей территории.



[illegible]



По умолчанию игра идет в разрешении 640x480 при 16-битном цвете. Чтобы поменять эти установки, открой файл ig2.ini в любом редакторе и измени строчку Video mode = 640x480x16 на желаемую (например, 800x600x32). Правда, после этого не исключены видеоглюки (текст странно выглядит). Кроме того, кое-что может и не работать (например, становится невозможным перенацеливать производство на другую планету), что и понятно, так как игра изначально была рассчитана на разрешение 640x480. Так что либо действуй на свой собственный страх и риск, либо жди патча.

Combat — сила шпиона в "рукопашной схватке" против вражеского шпиона

Loyalty — лояльность шпиона по отношению к хозяину

Теперь немного пояснений. Каждый шпион может выступать в одной из двух ролей: разведчика и контрразведчика. В первом случае он посылается с заданием на вражескую территорию, и тогда успех его деятельности определяется параметром *Infiltrate* (но если шпион провалил задание, это еще не означает, что он "уличен и пойман"). Во втором случае шпион "сторожит родные стены" и делает это тем успешней, чем выше характеристика *Counter Intelligence*. Но вот один шпион "схватил за руку" другого. Это еще не означает, что лазутчик задержан: между шпионами разыгрывается "рукопашная", и победить в ней больше шансов у того шпиона, у кого выше *Combat*. С побежденным шпионом можно проделать следующие вещи: просто отпустить (хе-хе! кто же станет это делать), убить, перевербовать или сделать двойным агентом. Однако в двух последних случаях вероятность отказа тем выше, чем больше *Loyalty*. В случае удачной перевербовки ты просто получаешь этого шпиона в свое распоряжение — он становится таким же шпионом, как твои "родные", однако при этом не платишь никакой вступительной суммы. В случае "двойного агентства" шпион формально остается у прежнего хозяина, но становится для тебя совершенно безвредным: двойной агент будет проваливать любое задание, направленное против тебя (Кстати, это намек: если увидишь, что какой-то твой шпион с завидным постоянством проваливает даже самые простые дела, то весьма велика вероятность, что он стал двойным агентом. В таком случае можешь просто его убить, благо кнопочка kill заботливо предусмотрена на панели каждого шпиона.) Если же он действовал против "третьей стороны", тогда ты получишь ту же информацию, что и формальный хозяин шпиона, но не потратишь при этом ни гроша



Переходим к разбору заданий. Все задания делятся на несколько уровней, так что самые сложные задания становятся доступны только шпиону 8-го уровня. Чем сложнее задание, тем больше вероятность его провала и тем больше дней и денег требуется на его выполнение (причем деньги сразу же вычитаются из твоего бюджета, как только ты дал задание шпиону)

Единственное задание, которое шпион не проваливает никогда, — это **Training**. Очень полезная штука, если у тебя есть немного лишних денег Таким путем можно медленно, но верно воспитать из зеленого новобранца натурального Штырлица. Простейшие шпионские задания — **Acquire empire info** и **Acquire planet info**. На них можно посылать шпионов даже просто для разминки, так как вероятность провала таких заданий весьма мала. Тем не менее, это очень полезные задания, если ты впервые столкнулся с какой-то расой. Тогда по заданию сбора информации об империи шпион доставит тебе суммарные сводки: число планет расы, число ее кораблей, количество сделанный изобретений и суммарная численность населения. Задание по вычислению координат планеты укажет точное местоположение планеты, что очень ценно: не надо ее искать, отвлекая на это дело часть флота или рискуя несколькими кораблями. Затем можешь "повесить" над планетой спутник (satellite) или спутник-шпион (spy satellite) и получить полную информацию о планете



Затем определись, какую политику ты будешь вести по отношению к расе. Если отнесешь ее в стан врагов, тогда в твоем арсенале будет дальнейший набор шпионских средств. В первую очередь обрати внимание на тактику краж, так как ни денег, ни технологий много не бывает. Выгода от **Steal credits** двоякая шпион доставит тебе энную сумму денег и твой противник не досчитается этой же суммы. Только сначала оцени, насколько богат противник, а то может оказаться, что овчинка выделки не стоит, то бишь шпион принесет меньше, чем те 5000, что ты потратишь на задание. (Однако с "богатых клиентов" шпион обычно собирает 15000 — 25000.) **Steal invention** особенно полезно, если противник обогнал тебя в технологическом развитии — кто же откажется на халяву получить солидное изобретение, в которое пришлось бы вбухать кучу денег. (Если преимущество противника не столь очевидно, то сначала проделай **Acquire invention info**, дабы убедиться, что противник обладает хоть каким-то изобретением, которого у тебя нет, иначе деньги на миссию будут потрачены впустую.) Если хочешь затормозить развитие колонии противника, пошли шпиона на миссию **Sabotage building** с заданием уничтожить Colony Hub. После уничтожения центра колонии противнику придется сначала его восстановить (что само по себе недешево), прежде чем он сможет начать что-либо строить. Если же ты уже начал боевые действия, тогда целью Sabotage building полезно назначить военные объекты, дабы ослабить защиту противника. При боевых действиях полезно также вывести из строя какой-нибудь супер-пупер корабль противника (типа Battlecruiser), послав шпиона на задание **Sabotage ship**. Однако большего ты добьешься, если шпион успешно выполнит задание **Incite revolt**: тогда в указанной колонии вспыхнет восстание и она отколется от империи противника. К кому перейдет эта колония — это еще вопрос; но даже если она присоединится не к твоей империи, ты сможешь захватить ее гораздо легче Ну а самое крутое задание — убить самого императора вражеской империи (**Assassinate leader**). Это действительно круто, так как во всей империи воцарится хаос и сама империя развалится на части (эффект такой же, как был бы от нескольких Incite revolt). Есть и еще один тип задания — **Hunt for enemy spies**. Это скорее курьезное задание, предлагающее поохотиться на вражеских шпионов на их же территории. К этому можно прибегнуть, если вражеские шпионы уж сильно достали, а твоя контр-



и в больших количествах — тем больше, чем больше в твоей империи действующих Trade post (для доступа на экран торговли необходимо иметь хотя бы один торговый пост). Предлагают по несколько завышенным ценам, зато почти сразу же и много — хватило бы только денег на их покупку. Кроме того, при этом остаются свободными твои военные заводы: можешь производить тем временем все, что хочешь, не выстраивая длинную очередь на производство. Услуги торговцев особенно полезны, если грядут широкомасштабные военные действия и тебе требуется собрать внушительную армию. Но самое главное — торговцы могут предложить тебе нечто, что тебе технологически пока недоступно!

разведка слаба (только не забывай, что охотник должен иметь высокую характеристику *Combat*).

Напоследок один совет: не делай "универсальных шпионов". Сразу же определи, кем будет шпион — разведчиком или контрразведчиком. В первом случае прокачивай только *Infiltrate* и *Combat*, во втором — *Counter Intelligence* и *Combat*. *Loyalty* — штука почти бесполезная, так как компьютер обычно убивает раскрытых шпионов

Торговля (F8)

Выгода от торговли двоякая

1. Заезжие торговцы предлагают боевую технику — корабли и танки. Предлагают самую разную

2. Торговцев можно "доить". Для этого требуется построить Trade Center — тогда каждый приземляющийся в колонии торговец будет платить пошлину в размере 5000 за каждую посадку. Так что строительство торгового центра быстро окупается, всего лишь за 2 посадки. Если же построить еще и банк, тогда пошлина возрастет до 7500. Единственная загвоздка: и центр, и банк требуют громадного числа рабочих — 5000 и 3000 человек соответственно. А так это прекрасная возможность получать дополнительную прибыль и второй источник доходов (после сбора налогов с населения).

Космический флот

Боевые корабли делятся на три типа: истребители, "крупные" корабли и космические базы.

1. **Истребители** — это буквально "мошки", которые на высокой скорости проносятся мимо вражеских "монстров", поливая их огнем из своих пушек. Любой истребитель сбивается за одно попадание, зато целый "рой" истребителей может серьезно покусать противника. Сила истребителей — в их массовости. Рой истребителей может запросто разделаться с каким-нибудь супер-пупер крейсером, оснащенным очень мощным, но медленно перезаряжающимся оружием. Поэтому никогда не пренебрегай истребителями. Рекомендуется иметь в своей армии 10 истребителей на каждый крупный корабль. Истребители нельзя модифицировать, а управлять ими можно только косвенно (ползунком на иконке в левой нижней части экрана, который задает режим поведения. от 100% Attack до 100% Defense).

2. **Крупные корабли** — основа боевого могущества. Они куда прочнее истребителей, а самое главное — крупные корабли можно модифицировать, навешивая на них более совершенное оружие, защиту и прочее оборудование. Кроме того, только на крупных кораблях можно перевозить танки, совершенно необходимые для захвата вражеских колоний. Боевые корабли делятся на 7 классов: Destroyer, Heavy Destroyer, Corvette, Heavy Corvette, Cruiser, Heavy Cruiser, Battleship. Более совершенный класс обладает не только более прочным корпусом, но и позволяет ставить более

Полезное оборудование кораблей

ОборудованиеОружиеYYY	*Уровень*	*Требуется*	*Что такое / Что делает*
Radar Array	1	-	Радар
Enhanced Radar	2	Radar Array	Улучшенный радар
Deep Space Radar	5	Enhanced Radar, Corvette	Еще более улучшенный радар
Stealth Radar	10	Deep Space Radar, Cruiser	Радар, обнаруживающий корабли-невидимки
Battle Computer	8	Heavy Corvette	Увеличивает на 30% вероятность попадания
Computer Jammer	8	Battle Computer	Повреждает системы наведения на указанном корабле
ECM	5	Corvette	Противоракетная система
Advanced ECM	8	ECM, Cruiser	Улучшенная противоракетная система
Anti-ECM	11	ECM, Heavy Corvette	Выводит из строя ECM противника без ущерба для своих
Combat Cloaking	5	Corvette	Делает корабль невидимкой
Fleet Cloaking	5	Corvette	Делает невидимым весь флот
Paralyser	6	Corvette	Парализует корабль на время
Ship-Manipulator	10	Cruiser	Позволяет захватить корабль
Cargo Pod	7	Heavy Corvette	Дополнительный отсек для 1 танка
Enh. Cargo Pod	10	Cargo Pod, Cruiser	Дополнительный отсек для 2 танков

Защита кораблей

Защита	Уровень	Требуется	Что такое / Что делает
Energy Shield	3	Heavy Destroyer	Повышает прочность на 15%
Kinetic Shield	5	Energy Shield, Corvette	Повышает прочность на 30%
Inertia Shield	7	Kinetic Shield, Heavy Corvette	Повышает прочность на 45%; лазерная защита — 30%
Magnetic Shield	10	Inertia Shield, Cruiser	Повышает прочность на 60%; защита от лазеров — 45%, от нейтронов — 12%
Gravity Shield	12	Magnetic Shield, Heavy Cruiser	Повышает прочность на 80%; защита от лазеров — 75%, от нейтронов — 36%
Deflector Shield	16	Gravity Shield, Battleship	Повышает прочность на 100%; защита от лазеров — 100%, от нейтронов — свыше 50%

совершенные "игрушки" (например, нейтронные пушки в принципе нельзя поставить на Destroyer и Heavy Destroyer). Конструируй корабли под специальные задачи, отводимые им. Дело в том, что многие отсеки являются универсально-комбинированными, как, например, shield/rocket/bomb. Сказанное означает, что можно либо поставить броню, либо загрузиться торпедами или бомбами. Если ты проектируешь "терминатора", то ставь торпеды, а в combined pod загружай battle computer; если ты задумал сотворить "транспортник" с enh. cargo pod, то лучше поставить броню и т. п

Движки. Возможны 5 типов двигателей Hyperdrive MK 1, 2... 5. Корабль без такого движка развивает скорость только в 6 у.е., а каждый уровень движка добавляет по 2 у е. Так что корабль с Hyperdrive MK 1 движется со скоростью 8, Hyperdrive MK 2 — 10, Hyperdrive MK 5 — 16 у е Движки — это первое, на что надо обратить внимание. Всегда ставь на свои корабли самые совершенные движки из доступных тебе, поскольку скорость передвижения очень критична в игре. Благодаря превосходству в скорости ты сможешь упреждать удары противника и совершать дерзкие налеты на незащищенные колонии врага (тактика hit and run налетел на колонию малыми силами, захватил и разрушил ее, а потом быстренько смотался, пока не подоспел мощный вражеский флот).

Защита. Пожалуй, это второе, на что следует обратить внимание Повышая защиту корабля, ты тем самым и увеличиваешь огневую мощь флота, так как корабль теперь может дольше продержаться "на плаву". Основная защита — с помощью брони [illegible] Броня бывает 6 видов от Energy Shield до Deflector Shield (подробности в табл 4). Прежде всего, броня повышает прочность корпуса — от 15% до 100% Кроме того, она дает дополнительную защиту от оружия двух типов: лазерного и нейтронно-го/фотонного. В этом смысле Deflector Shield — действительно очень крутое приобретение, поскольку для такого щита любое лазерное оружие нипочем (истребители, я вас не боюсь!). Однако ни одна броня не предохраняет от торпед/ракет С этой напастью традиционно борются системы ECM (два вида), отклоняя от курса ракеты/торпеды

Оружие. Оружие делится на 5 типов: лазерное, нейтронное/фотонное, ракеты/торпеды, бомбы и специальное оружие. Самое распространенное и самое дешевое — лазерное оружие (кстати, все истребители оснащены только лазерами). Однако на лазерное оружие скоро находится управа: броня существенно снижает эффективность такого оружия, а Deflector Shield и вовсе делает его бесполезным. Нейтронно-фотонному оружию "повезло" больше — на него нет 100% управы. Далее идут торпеды — полезные штуковины, если противник обвесился броней. С бомбами все понятно — они применяются сугубо против наземной защиты. В связи с этим актуальность бомб находится под большим вопросом, ведь защитные сооружения никогда не представляют серьезной опасности (их просто невозможно наклепать в достаточном количестве). К тому же, бомбардируя поверхность планеты, ты тем самым рушишь и "мирные" здания. А зачем тебе это? Если ты решил разделаться с колонией, то не лучше ли захватить ее стандартным методом, а затем попросту продать все здания, получив дополнительные денежки? Наконец, остается еще и специальное оружие. Это обладающие страшной убойной силой Anti-Matter Ray и Destruction Ray; здесь уж никакая защита не спасет. К счастью (или к сожалению?) перезаряжается это оружие очень долго и обладают им далеко не все расы

Прочее оборудование. В первую очередь отметим радары — "глаза" всегда важны. Однако нет необходимости оснащать все корабли самым мощным радаром — достаточно иметь лишь один "суперзрячий" корабль на всю флотилию. То же самое относится к весьма ценному изобретению

Защитные сооружения

Название	*Уровень*	*Требуется*	*Сила*	*Прочность*	*Цена*	*Энергия*	*Рабочие*
Planetary Gun 1	2	-	60	[illegible]	[illegible]	400	1000
Planetary Gun 2	4	Planetary Gun 1, Neutron Gun	100	20	10,000	500	1500
Planetary Gun 3	8	Planetary Gun 2, Impulse Gun	160	40	15,000	1000	2000
Planetary Gun 4	10	Planetary Gun 3, Photon Blaster	200	80	20,000	1200	2500
Rocket Fortress	1	Light Laser	3	40	5.000	0	1000
Machine Gun Fortress	2	Rocket Fortress, Quad Laser	6	60	10,000	0	1500
Laser Fortress	5	Machine Gun Fortress. Pulse Laser	10	80	15,000	0	2000
Heavy Fortress	8	Laser Fortress, Beam Laser	15	110	20,000	0	2500
Planetary Shield	2	Kinetic Shield	-	10	20,000	350	200
Adv. Planetary Shield	4	Planet Shield, Inertia Shield	-	20	25,000	750	300
Distortion shield	6	Adv. Planetary Shield. Magnetic Shield	-	30	30,000	1200	400



Есть skirmish!

Разработчики обещают регулярно выставлять новые сценарии на сайте *www.imperiumgalactica2.com*. Два сценария они выложили даже еще до официального релиза игры. Один из них — это сущий клад, заменяющий традиционный режим skirmish. В этом сценарии можно играть за любую из 8 рас и произвольно задать кучу параметров случайно генерируемой вселенной (число планет, степень развития, уровень технологий и пр.). Настоятельно рекомендуем скачать (весит всего лишь 450 Кб). Прямой адрес: *www.imperiumgalactica2.com/scenario/Ig2_Skirmish.zip*.





fleet cloaking, скрывающему от глаз противника целый флот (если, конечно, у противника нет stealth-радара). Fleet cloaking позволяет наносить внезапные удары совершенно неожиданно для врага — не недооценивай это изобретение. На супер-пупер мощные корабли типа Battleship очень рекомендуется вешать Battle Computer, ведь тогда боевая мощь корабля возрастет фактически на 30%. Подойдет и Combat Cloaking в сочетании со сверхмощным оружием типа Destruction Ray. Combat Cloaking позволит незаметно приблизиться к вражеской флотилии, занять удобную позицию и вдарить из суперменее оружия. Корабль раскроется на время удара, но через несколько секунд снова станет невидимкой и будет неуязвим все время, пока перезаряжается оружие. Computer Jammer и Anti-ECM — эти устройства для желающих; несколько кораблей с таким оборудованием можно иметь "для разнообразия". Наконец, отметим две весьма мощные "штуковины", которыми обладают не все расы (а только расы с "мирной ориентацией" и слабым флотом по части грубой силы). Это Paralyzer и Ship-Manipulator, позволяющие нейтрализовать мощные корабли противника

Гражданские здания

Здание	Уровень	Требуется	Цена	Энергия	Рабочие	Что дает
Colony Hub	1	-	10,000	0	500	Возможность строить
Small House	1		4,000	100	150	Жилье для 7000 колонистов
Large House	1	Small House	6,000	150	150	Жилье для 12000 колонистов
Food Factory	1	-	6,000	300	300	Пищу для 9000 колонистов
Auto Food Factory	3	Food Factory	10,000	450	400	Пищу для 18000 колонистов
Hospital	1	-	5,000	200	300	Здоровье для 8000 колонистов
Police Station	1	-	5,000	150	400	Порядок для 15000 колонистов
Fire Brigade	1		5,000	300	250	Ремонт всех зданий до 50%
Park	1	-	5,000	50	50	Увеличивает мораль колонистов
Bar	1		8,000	50	100	Увеличивает мораль колонистов
Recreation Center	2	Bar	10,000	150	350	Увеличивает мораль колонистов
Stadium	3		20,000	450	600	Увеличивает мораль колонистов
Fusion Plant	1	-	3,000	-	300	Энергию: 600 Квт/час
Solar Plant	2	Fusion Plant	4,000	-	400	Энергию: 1000 Квт/час
Magma Plant	4	Solar Plant	5,000	-	500	Энергию: 1500 Квт/час
Mezon Plant	6	Magma Plant	6,000	-	600	Энергию. 2000 Квт/час
Trade Port	1	-	10,000	700	2000	Возможность торговать
Trade Center	3	-	10,000	100	5000	5000$ с каждого торговца
Bank	5	Trade Center	20,000	100	3000	+2500$ с каждого торговца
Ship Research	-		4,000	450	2500	Изобретения кораблей
Tank Research	-	-	4,000	450	2500	Изобретения танков
Bld Research	-	-	4,000	300	2500	Проектирование зданий
Spaceship Factory	1	-	10,000	300	4000	Производство кораблей
Adv. Ship Factory	6		17,000	600	5000	Производство кораблей
Tank Factory	1	-	8,000	250	4000	Производство танков
Adv. Tank Factory	5	-	15,000	500	5000	Производство танков
Production Impr.	6	Adv. Ship Factory, Adv. Tank Factory	25,000	400	2000	На 50% увеличивает производительность заводов
Spy Centre	1	-	8,000	250	100	Возможность нанять 1 шпиона
Self-Destruct	1	Neutron Bomb	20,000	1000	10	Самоподрыв всей колонии

Типы танков

Танк	*Уровень*	*Требуется*	*Прочность*	*Скорость*
Wheeled Tank	1	-	10	3
Tracked Tank	2	Wheeled Tank	20	4
Anti-Gravity Tank	5	Tracked Tank, Corvette	30	6
Mega Tracked Tank	8	Anti-Gravity Tank	50	3
Mine Layer	4	Tracked Tank	20	3

Paralyzer просто обездвиживает корабль, превращая его на некоторое время в совершенно беззащитную мишень. А Ship-Manipulator позволяет даже захватить корабль (но тоже только на время).

3. **Космические базы** нацелены сугубо на защиту колоний. Они болтаются на орбите планеты и автоматически открывают огонь по любым "вторженцам". Космические базы явно выгоднее планетарный орудий (Planetary Guns), поскольку не потребляют энергии и не требуют столь дефицитных людских ресурсов. Кроме того, базы можно апгрейдить по мере надобности. Базы хороши тем, что значительно прочнее кораблей (за ту же цену и примерно при одинаковом вооружении). Однако базы мертво висят на своих орбитах, и в этом их существенный недостаток, так что прикрывать свою империю лучше все-таки с помощью мобильного оборонительного флота. Исключение составляет Mobile Base, способная перелетать с планеты на планету, но делает она это с черепашьей скоростью.

Upgrade. Не забывай постоянно совершенствовать уже существующий флот. Этой цели служит кнопочка Upgrade на design-панели. Причем можно сразу же проапгрейдить все существующие корабли данной модели — это очень удобно, если у тебя достаточно денег. Если же деньжат не хватает, тогда придется апгрейдить каждый корабль поодиночке, по мере поступления денег (делается это с экрана флота).

Танки

Танки обладают значительно меньшими конструкторскими возможностями — всего лишь 4 базовые модели (плюс миноукладчик). Wheeled Tank представляет из себя какую-то опасность только на начальной стадии игры, поскольку имеет единственный слот, в который можно впихнуть максимум лишь Laser Turret. Tracked Tank — уже более серьезная конструкция, позволяющая поставить Rocket Turret; в сочетании с Range Extension получается неплохой "дальнобойщик", позволяющий обстреливать противника с дальней дистанции без малейшего для себя вреда. Однако все это игрушки. Tracked Tank может "дотянуть" максимум до середины игры, после чего смело списывай его в утиль (вместе с Wheeled Tank), дабы он не занимал дефицитного места на корабле. Разве что можно оставить несколько штучек Tracked Tank с Advanced Radar, чтобы вскрывать положение мин противника; это обойдется дешевле, чем разрабатывать специальную модель Anti-Grav или Mega Tracked танков с улучшенным радаром.

Основу твоей сухопутной армии должны составлять Anti-Gravity и Mega Tracked Tank. Anti-Gravity Tank в 1,5-2 раза быстроходнее всех своих коллег, зато у медлительного Mega Tracked Tank имеется аж 4 слота! Помимо самого мощного вооружения оба типа танка позволяют ставить Air Strike и Laser Strike, что дает дополнительный удар из космоса (очень хорошо в сочетании с Radar Jammer, благодаря чему танк становится невидимым на радарах противника). Mega Tracked Tank позволяет навешивать такие ценные "игрушки", как Repair Pod (повышает живучесть танка) и Missile Jammer (сбивает с курса вражеские ракеты). Так что здесь есть простор для конструкторской деятельности, особенно если учесть, что некоторым расам доступен Tank Manipulator. Что касается миноукладчика, то это вопрос вкуса — пытаться или нет обкладывать врага минами. Сия тактика сомнительна, однако может выручить при обороне собственной базы при превосходстве противника. Кроме того, на Mine Layer можно навешивать Missile Jammer, сняв тем самым с Mega Tracked Tank функцию "укротителя вражеских ракет". ■

Вооружение танков

Вооружение	Уровень	Требуется	Сила	Тип
Machine Gun	1	Wheeled Tank	2	Пушка
Cannon Turret	2	Machine Gun, Wheeled Tank	3	Пушка
Laser Turret	4	Cannon Turret, Tracked Tank	4	Пушка
Heavy Turret	7	Laser Turret, Anti-Grav Tank	5	Пушка
Ion Turret	9	Heavy Turret, Mega Tracked Tank	8	Пушка
Rocket Turret	5	Torpedo, Tracked Tank	[illegible]	Ракетная установка
Rocket Turret 2	7	Rocket Turret, Adv. Torpedo, Anti-Grav Tank	5	Ракетная установка
Paralyser Turret	4	Tracked Tank	–	Парализатор
Mine	4	Mine-Layer	1	Мина
Fusion Mine	5	Mine, Mine-Layer	2	Мина
Machine Gun Mine	6	Fusion Mine, Mine-Layer	3	Мина-пушка
Laser Mine	7	Machine Gun Mine, Mine-Layer	4	Мина-пушка

Оборудование танков

Оборудование	*Уровень*	*Требуется*	*Что такое / Что делает*
Radar Jammer	4	Tracked Tank	Блокировка вражеского радара
Missile Jammer	6	Mega Tracked Tank	Противоракетная система
Range Extension	3	Tracked Tank	Повышает дальность стрельбы
Suspensor	4	Hyperdrive MK 3, Tracked Tank	Позволяет взбираться на холмы
Detonator	2	Napalm Bomb, Tracked Tank	Бомба
Devastator	7	Detonator, Neutron Bomb, Anti-Grav Tank	Усовершенствованная бомба
Air Strike Pod	6	Deep Space Radar, Anti-Grav Tank	Удар из космоса
Laser Strike Pod	6	Interceptor, Anti-Grav Tank	Более сильный удар из космоса
Repair Pod	7	Mega Tracked Tank	Автоматический ремонт (до 50%)
Advanced Radar	3	Enhanced Radar, Tracked Tank	Радар, показывающий мины
Tank Manipulator	8	Anti-Grav Tank	Захват вражеского танка

Глеб Власенко

АЭРОПОРТ



R&S: Вердикт

ЧТО: Менеджмент * **КТО:** Krisalis Software / Take 2 Interactive / "Бука" * **НА КОГО:** Tycoon
СКОЛЬКО: P200(PII-300), 32(64) Mb, (3D уск.) *. **ВМНОГЕРОМ:** Нет * **РАЗМЕР:** 1 CD

Первым делом, первым делом — самолеты!
Русская и уже народная песня

В качестве вводной хочу сказать тебе вот что. Эта игрушка представляет собой симулятор жизнедеятельности одного отдельно взятого экономического объекта — аэропорта. Это не первый опыт в данной области, но один из наиболее удачных. И, следовательно, сложных. Сложных не столько из-за непростых, приближенных к действительности правил и взаимосвязей, сколько из-за богатства заложенных возможностей. Это значит, что единой прямой дорожки к успеху не существует. Так же, как и ясной цели. Поэтому твой успех на ниве строительства транспортного объекта зависит прежде всего от твоего творческого потенциала

"Аэропорт" — игра гигантская, а журнальное пространство ограничено. Разобраться в управлении и интерфейсе здесь не очень сложно, в то время как научиться правильно руководить аэропортом и оптимально реагировать на возникающие по ходу игры ситуации — критически важно. Поэтому мы не будем вдаваться в подробности того, где на что нужно нажимать и зачем, а расскажем о том, что действительно представляет интерес

Выбор места

Когда задумано крупное строительство, главный вопрос после того, откуда взять денег, это выбор подходящего куска земли. Так же и здесь — денежными знаками тебя обеспечили, а вот территорию предстоит подобрать самостоятельно. Существует шесть глобальных локаций (Австралия, Азия, Европа, Африка, Северная Америка, Южная Америка), в каждой из которых — от трех до полутора десятков городов. Выбирать следует исходя из следующих критериев. В первую очередь это личная симпатия — ведь заманчиво попытаться построить в родной Москве свое собственное Шереметьево, а? Ну а если серьезно, то это население, количество рейсов и погода. Первый показатель обеспечивает приток пассажиров; второй — главным образом, контракты на принятие и хранение грузов; от третьего же прямо зависит, насколько часто рейсы будут задерживаться, откладываться и попадать в аварии по причине плохих погодных условий.

Подходящий город — это только начало. Дальше следует выбрать участок. Главное, помни, что чем ближе к городу, тем больше у тебя будет пассажиров. Но тем выше стоимость квадратного километра. Размер первоначального надела не имеет смысла делать большим, чем 4x4 — места хватит на десяток лет аккуратного строительства. Лучше побольше землицы опционировать — то есть "застолбить" ее на определенный срок за малые деньги с правом выкупа в дальнейшем. Даже в самом дорогом регионе тебе на это наличных хватит. Но помни, что в случае излишне потраченных финансов на участок придется экономить на самом строительстве

Базовое строительство

Для того чтобы твой объект работал (не хорошо и не плохо, а просто работал), необходимо отстроить в обязательном порядке несколько вещей Прежде всего начни с терминала. Это то место, куда приходят пассажиры, где покупаются билеты, заключаются сделки, подписываются контракты, обслуживаются клиенты, просвечивается багаж, проверяются документы, изымается контрабанда, отлавливаются "глотатели" и рядовые террористы Как ты понимаешь, это место стоит обустроить получше. На низких уровнях сложности тебе предложат готовые терминалы. Тебе надо лишь выбрать подходящий по цене и дизайну. На более высоких надо сконструировать его самому, правильно и грамотно расположив зоны и сопутствующие приборы. Но об этом отдельно. Сейчас же главное — запомнить вот что: нужно расположить его поблизости от автомобильной и железной дорог, подвести трассу ко входу





Минимально необходимая застройка.

В принципе, не важно, насколько далеко от места посадки и вылета самолетов будет расположен терминал, но есть один момент. Чуть позднее в игре станет доступен двухэтажный терминал и "телескопические" коридоры, по которым пассажиры могут проследовать к самолетам непосредственно из здания, минуя взлетное поле. Поэтому, если есть намерение играть всерьез и долго, лучше расположить его "спиной" вплотную к стоянкам самолетов.

Далее необходимо обеспечить всех обладателей "железных коней" достойными "стойлами". Существуют три вида автостоянок: обычная открытая стоянка, парковка окультуренная и крытая двухэтажная. Достоинства первой исчерпываются дешевизной. Вторая намного благообразней выглядит, ну а третья всем хороша (и вместимостью, и внешним видом), но стоит дорого и занимает кучу места. Как бы то ни было, тебе стоит подумать о последнем варианте, ибо маленьких стоянок все равно не будет хватать. Располагать же их нужно как можно ближе к терминалу, чтобы приезжающие и отъезжающие не бродили в поисках мест часами.

ВПП, то есть взлетно-посадочная полоса, есть самое важное. Именно от нее, родимой, зависит во многом коммерческое благополучие твоего предприятия. Они различаются по длине. Чем она больше, тем более тяжелые и скоростные самолеты сможет принимать аэропорт. В начале игры хватит и самой короткой, но учти, что пройдет совсем немного времени, и придется ее перестраивать, а для этого надо закрывать твой транспортный узел, прекращать все полеты, сносить старую полосу — в общем, нести убытки. Посему совет такой — руководствуйся правилом золотой середины.

Как ты понимаешь, самолеты не могут оставаться на ВПП вечно. Для их обслуживания, дозаправки, ремонта, приема грузов и людей нужны стоянки. Среднему аэропорту, претендующему на звание преуспевающего, понадобится пять-шесть штук. Иначе возможны пробки и срывы контрактов. Располагать их следует как можно ближе к ВПП, не забывая, что самолету придется на "своих двоих" добираться до отведенного ему места отдыха. Поэтому нужно распределить стоянки ровным слоем вдоль полосы либо двумя кучками в ее начале и конце

Чтобы прибывающий авиатранспорт мог подъехать к стоянке и затем получить долженствующее послеполетное обслуживание, ее надо соединить со взлетно-посадочной полосой рулежной дорожкой, а со зданиями тех. служб — перроном.

Та же рулежная дорожка нужна пожарникам и полиции, чтобы иметь в случае необходимости возможность быстро добраться до места инцидента.


В 7:40 он приедет...

Завершающий аккорд — постройка диспетчерской вышки. Это та вещь, без которой никто не даст тебе начать работу. Та вещь, которая будет раскидывать рейсы по времени, следить за правильностью всего происходящего на ВПП и творящегося над ней. В общем, штука необходимая. Для того чтобы она нормально работала, расположи ее поближе к полю и обеспечь наличие прилегающей рулежной дорожки

Теперь можно открываться! Позволю себе лишь пару общих советов. Прежде всего — помни, что все течет, все изменяется, как говорили древние и мудрые. Поэтому не очень жадничай, не старайся налепить все как можно ближе друг к другу. Экономия — это прекрасно, но очень скоро тебе предложат усовершенствовать тот же терминал или еще что-нибудь, а это наверняка повлечет за собой укрупнение объекта. Будет обидно, если ради воплощения идеи в жизнь придется сносить все понастроенное рядом.

Зоны терминальные

Планировка твоего терминала — дело ничуть не менее важное, чем планировка всего аэропорта в целом. И такое же непростое. Если ты приобрел готовое строение, то на долгое время можешь забыть о нем. Еще очень не скоро народ начнет требовать дополнительного оборудования и прочих излишеств. Но если для тебя это уже стало актуальным или ты решился сам спланировать зоны, то следующие абзацы как раз для тебя

Необходимых для работы терминала зон мало. Прежде всего это зона регистрации, где происходит торжественная встреча желающих пощекотать нервы воздушным перелетом, их регистрация, прием багажа и прочая суета. Специфической мебелью для этой зоны являются стойки регистрации и стойки бюро обслуживания. У первой люди как раз и оформляются. При этом возьми на заметку, что некоторые авиакомпании в контрактах специально оговаривают выделение им персональных стоек. Щелкнув по одной из них мышкой, ты можешь выделить ее в личное пользование компании. Бюро обслуживания же служит для того, чтобы растерянные посетители могли узнать, что, где и почем.

Затем зона спецконтроля. Ее задача — просвет, прогляд, прощуп и другая полицейская деятельность, ставящая перед собой целью избавление аэропорта от нежеланных сюрпризов путем отъема подозрительных объектов у законопослушных граждан. Для облегчения этого процесса здесь можно возвести следующие механизмы Прежде всего это стойка паспортного контроля (не надо объяснять, зачем она нужна). Рентгеновский аппарат и металлоискатель также не нуждаются в особых комментариях. Просто не забудь обеспечить их достаточное количество. Загнать же пассажиров под эти страшные приборы можно с помощью специальных перегородок.

Третья обязательная зона — зона выхода на посадку. Она должна непременно располагаться у стены терминала, чтобы люди могли добираться до самолетов. "Загрузить" же ее можно всем, что повысит настроение у клиентов или позволит хоть как-то скоротать время. Это и скульптуры, и зеленые насаждения, и автоматы с соками/водами, и телефоны, и кресла, и так далее и тому подобное

Остальные зоны крайне желательны, но не обязательны. К таким относится прежде всего багажное отделение. Без него прибывающие не смогут получать свои вещи и вымрут как класс. Тебе придется расположить здесь несколько круговых транспортеров и стоек с тележками, чтобы не омрачить настроение людей

В хорошем аэропорту пустых стоянок не бывает

Вид изнутри.

Торговая зона способна приносить хорошие прибыли, так как является аналогом нашего "Duty Free", то есть магазинчика на территории аэропорта. Вследствие своего расположения и юридических тонкостей он не облагается налогами, а потому там товары дешевле, что и подстегивает туристов толпами ломиться туда

Зал прибытия также необходим, если ты хочешь не только отправлять, но и принимать гостей. Для того чтобы встречающие могли встретить своих, не испытывая неудобства, оснасти эту зону камерами хранения и информационными экранами. Кресла и стулья тоже вряд ли окажутся лишними. Зал отправления служит абсолютно обратной цели, как это очевидно из названия, но оснащением сходен. Зеленые насаждения, аквариумы и другие приятные мелочи окажутся кстати для всех ожидающих и не дадут им проспать свой рейс.

Если здание твоего терминала переполнено шатающимися в легком приступе пространственного идиотизма людьми, то одними стойками справочного бюро тут не обойдешься. Нужна информационная зона. Там, где ты сможешь построить стол справок, поставить столы и шкафы с выдвижными ящиками, навесить полки — короче, создать все условия для еще одной армии бюрократов, которая посвятит большую часть своего рабочего дня объяснениям, толкованиям и указанию пути заблудшим.

Большие площади терминала могут стать проблемой для людей, если не соединить зоны коридорами. В них можно не только поставить фотокабины, автоматы по продаже всякой всячины и прочие механизмы по вытягиванию мелочи, но и проложить загадочный травалатор, то есть эскалатор на плоскости, бегущую по прямой дорожке. Она окажется незаменимой для доставки, например, укачавшихся граждан в туалет, который ради них же стоит оснастить всем необходимым — от раковин до кабинок.

Для тех, кто успел себе заработать столько, что считает "за западло" потолкаться в очередях, побеседовать по душам с нерасторопным персоналом, то есть вкусить все прелести жизни человека обычного, существуют VIP зоны. Это специально отведенные места для персон особого значения или важности. Для создания комфорта в этих анклавах ты располагаешь кушетками, аквариумами, барными стойками с бесплатной выпивкой и прочим.



Так все это видит рядовой пассажир.




В ожидании рейса.


Почти идеально (вар. 1).

С течением времени будут появляться и другие зоны. Например, подземная. Это выход из метро прямо в здании терминала. Его можно оснастить турникетами, кассами, барьерами и прочей привычной для всех любителей метрополитена мелочью. Это обеспечит приток пассажиров, решит на какое-то время вопрос с пробками на дорогах и вообще будет полезно во всех отношениях.

Художественные излишества

Построив все вышеперечисленное, ты сможешь открыть свой аэропорт для посетителей. Но это только жизненно необходимые здания. По мере развития и роста потребностей будут появляться все новые и новые возможности для строительства, все более совершенные и, следовательно, крупные службы, места отдыха и развлечения. Кроме того, существует и ряд зданий, без которых аэропорт сможет работать, но будет делать это, мягко говоря, не очень удочно.

Прежде всего — это полиция. Предотвращение террористических актов и отслеживание порядка — это по их части. Один участок вполне справляется с работой, два же делают это просто превосходно. Но если что-то с правопорядком не ладится или участились случаи нарушений, то переводи полицию в усиленный режим несения службы, кликнув по ним мышью. Плюсы очевидны, а вот на минусах остановлюсь поподробнее. Придется платить немного больше. Но это не самое главное. Главное, что повышение бдительности, то есть активное "шмонание" граждан, может привести к задержкам в их обслуживании. А это, в свою очередь, ведет к задерживанию целых рейсов, снижении пропускной способности аэропорта и прочим столь неприятным побочным эффектам. То есть недовольных станет больше, рейтинг твоего предприятия упадет. Правда, не настолько, как при взрыве самолета...

Всевозможные технические службы (по ремонту, дозаправке и пр.) также строго необходимы. При их наличии ты имеешь возможность получить контракты от производителей горюче-смазочных материалов, еды и прочего и заправлять всем этим самолеты и их пассажиров. То есть получать еще больше денег. Только учти, что чем ближе они расположены к самолетным стоянкам, тем быстрее будет обслуживание. Не забудь провести и перрон от зданий к стоянкам. Правильная планировка тут очень важна, так как задержки рейсов по причине плохой организации сулят не только снижение рейтинга аэропорта, но и потерю контрактов.

Склады, холодильники и места для животных также приносят неплохие деньги, так как компании начинают через твой узел переправлять соответствующие грузы. Чем хороши эти постройки, так это тем, что абсолютно не важно, насколько близко они расположены к взлетно-посадочной полосе. Лишь бы была дорога. Поэтому с их размещением проблем нет. Только не мельчи, не ставь их впритык друг к другу. Со временем станут доступны "апгрейды", что подразумевает увеличение складских площадей.

В определенный момент становятся доступными для строительства и прочие постройки, не имеющие такого большого значения, но так или иначе облегчающие жизнь. Это стоянки такси и автобусов, призванные смягчить проблемы с пробками на дорогах, музеи и прочие места, где ожидающие могут скоротать часок-другой. Все это нужно построить, если есть средства, так как, повышая настроение людей, ты увеличиваешь свой рейтинг, что дает возможность надеяться на новые контракты.

Особо хочется остановиться на постройках, которые приносят тебе прибыль просто фактом своего существования. Имеются в виду отели, заправочные станции и пр. Построить их по своему желанию ты не можешь. Как только уровень твоего аэропорта станет достаточно высоким, компании начнут обращаться к тебе с предложениями о постройке таких объектов на территории аэропорта. Соответственно, будут и выплаты — за аренду и так далее. Твоя задача — лишь расположить их так, чтобы не было жалоб. То есть отели — подальше от ВПП, а заправки — поближе к местам скопления машин.

С течением времени в твое распоряжение будут поступать и другие проекты, перечислить которые нет ни сил, ни возможности. Это и медпункт, который будет предоставлять необходимое обслуживание всем желающим, и вертолетные площадки для доставки особо важных персон, и так далее.

Контракты

Контракты будут окружать тебя везде. Их с твоим аэропортом заключают авиакомпании, строители, поставщики. Поэтому кое-что следует пояснить. Самыми сложными из вышеперечисленных являются контракты с авиакомпаниями. В каждом документе будет куча позиций, начиная от пункта по оплате пассажиров до почасовой оплаты стоянки самолетов. Тебе покажут твои расценки (их можно менять в соответствующем пункте менюшки) и предлагаемые компанией цены. Не бойся торговаться — уж лучше подождать следующего предложения, чем нести убытки. Но и не переусердствуй: выше указанной тобой цены все равно никто не даст, а вот отказаться могут. Опыт показывает, что три-четыре раза можно отправить контракт на доработку, если, конечно, не отвергать больше половины их предложений.

Вовремя повышай цены своего аэропорта. По мере строительства все более продвинутых зданий тебе будет предоставляться возможность получать товары все более и более высокого качества. Ну и, конечно, по более высокой стоимости. Дело в том, что когда ты начинаешь получать новое, высококачественное топливо, его отпускная цена в аэропорту не меняется автоматически. И именно из этой, старой цены будет исходить компания, если обратиться с новыми предложениями. Так что не забывай своевременно корректировать стоимость.


Вылет состоится в любую погоду.


Глазами диспетчера.


Москва – столица нашей Родины.

о чем. Сконцентрировавшись на ценовом аспекте, не упусти из внимания, что многие серьезные авиакомпании в качестве обязательного условия для перевозок выставляют различные условия. Это может быть и выделение для них отдельных стоек регистрации или целых складов, и постройка тех или иных структур, например, холодильников или зданий для животных. Их наличие не требуется при заключении договора, и никаких предупреждений в дальнейшем не будет. Просто не будут прибывать самолеты. Так что не зевай

Путь к успеху

Две главные проблемы, с которыми ты можешь столкнуться, — это нехватка материальных ресурсов и недовольство публики.

Денежный вопрос решается либо повышением доходов, то есть привлечением новых клиентов и контрактов (об этом дальше), либо снижением расходов. Главная их статья — это расход на финансирование построек, служб, механизмов, на их ремонт и поддержание в рабочем состоянии. При большом хозяйстве это может стать поистине непосильной ношей. Финансирование каждого отдельного объекта можно снизить. Этот маневр будет оставаться безнаказанным некоторое время, а затем его производительность начнет падать. Плохой, к примеру, автомат по продаже чего-либо не просто меньше продает, но и одним своим присутствием оскорбляет пассажиров, снижая рейтинг твоего аэропорта и повышая число недовольных.

Понижение финансирования служб ведет к более тяжелым последствиям. Например, в случае с диспетчерской вышкой это может стать причиной авиакатастрофы. А с полицейским участком или металлоискателями в терминале — к успешному террористическому акту. Посему учти, что не следует злоупотреблять этим средством. Лучше расценивать его как краткосрочное.

Повысить доходность твоего предприятия можно многими способами. Один из самых простых — это повысить оплату за предоставляемые услуги. Не обязательно при обслуживании рейсов (это как раз может привести к обратному результату — снижению количества предложений). Например, за парковку, торговые автоматы, камеры хранения, посещение галереи. Можно ввести плату и за традиционно бесплатные услуги — использование багажных тележек или визит в медпункт. Но опять же не переусердствуй — недовольная публика гарантирована.

Медленное обслуживание и, как результат, задержки рейсов могут существенно повлиять на доходы. Кроме стандартного "располагай тех. службы с умом" есть еще один совет. У каждого такого здания есть графа "отношение к работе". Она вовсе не так бесполезна, как может показаться. Снижение отношения, например, у диспетчеров приведет к более быстрому взлету и посадке самолетов. Тот же результат последует за аналогичными действиями в отношении полицейских. Это объясняется тем, что отягощенные возложенными на них обязанностями ребята расслабляются и начинают пренебрегать правилами безопасности. Но соответственно растет и шанс коллизий: диспетчеры будут отправлять самолеты в полет в любую погоду, будь то шторм или туман, а охрана прозевает подложенную в самолет взрывчатку.

Если денежный вопрос все же требует таких мер, а аварий не хочется, то можно попытаться самому, вручную поддерживать порядок. Закрывать взлетно-посадочную полосу при плохой погоде и объявлениях, что есть сведения о заложенном взрывном устройстве. Это может оказаться лишним, а может и сберечь самолеты.

Когда деньги неуклонно заканчиваются по той причине, что посетители сбегают, это значит, что они недовольны. Уровень довольства пассажиров всем происходящим, от которого зависит рейтинг твоего аэропорта и количество контрактов, а следовательно, и твои доходы, отражается маленьким цветным "смайликом", то бишь рожицей. Снизь расценки на услуги — метод проверенный. Кроме этого, люди не любят много и бестолково ходить. Тут надо разобраться с планировкой: располагать все близко и не забывать про дороги и стоянки. Побеспокойся об ожидающих — развлекать их тоже входит в твои обязанности. Нужны всякие автоматы, аквариумы и прочее. Кроме этого, время от времени тебе прямо на пейджер будут скидывать намеки типа "не хватает стоек регистрации" или "не хватает тележек". Не следует их игнорировать слишком долго. Помни: клиент всегда прав! ■

Еще одна деталь. В меню есть возможность установить ручное или автоматическое продление договоров. Напомню, что договор заключается как с компанией в целом (это о ценах), так и с каждым присылаемым ею самолетом (будешь ли ты его принимать или нет). То есть, если будет установлено автоматическое продление, все контракты будут продлеваться по мере истечения без твоего вмешательства. Проблема в том, что даже если ты повысишь цены для своего аэропорта, это никак не отразится в автоматически продлеваемом соглашении. Если же ты установишь ручное продление, то через каждые две-три минуты, а то и чаще, тебе на подпись будут приходить контракты с отдельными самолетами. Выход один: отслеживай дату окончания основного договора и за день до этого срока отключай автоматический режим. Иначе ты рискуешь несколько следующих лет обслуживать самолеты по старым, дореформенным расценкам.

Говоря о контрактах, надо упомянуть вот еще



Ежели ты являешься счастливым обладателем доступа в Интернет, то тебе могут оказаться интересны следующие места в сети, где можно почерпнуть еще немного информации:

Разработчик **Krisalis** — ***www.krisalis.co.uk***

Издатель **Take 2 Interactive** — ***www.take2games.com***

Издатель локализованной, то есть официально русифицированной версии игры:

"Бука" — ***www.buka.ru***

Новые Бременские

R&S: Вердикт

ЧТО: Мультимедийный квест * **КТО:** "Бука" * **НА КОГО:** Колобки, ВиЧ
СКОЛЬКО: P166(PII-266), 32(64) Mb *. **ВМНОГЕРОМ:** С песней по жизни * **РАЗМЕР:** 1 CD

Как известно, "ничего на свете лучше нету, чем бродить друзьям по белу свету". Руководствуясь этим незамысловатым девизом, компания "Бука" вместе с одним из своих многочисленных разработчиков "Сатурном" ("тем, кто дружен, не страшны тревоги") решили переплюнуть всех братьев Гримм вместе взятых и создали новую версию "Бременских музыкантов". Версия получилась интерактивно-квестовой. А так как нам, квестерам, "любые дОроги дорОги", мы готовы хоть сейчас отправляться по следам Трубадура и Ко.

Главное действующее лицо — Сыщик, персонаж выпуклый, но малосимпатичный. Он кривоног, усат, зубаст, меркантилен и беспринципен — в общем, не Караченцов ни разу. Единственное положительное качество — он весьма деятельный субъект. Честно говоря, создатели этого образа могли бы и отступить от исторической правды и придать персонажу больше привлекательности и обаяния, поскольку видеть эту, с позволения сказать, морду лица в каждом кадре не доставляет удовольствия.

Действие начинается с того, что в контору к пресловутому Сыщику приходит депеша — заказ от БББ "Бяки-Буки" (подозреваю, что БББ — это Большой Бандитский Банк). Внимательно оглядевшись, берем все заметные предметы (они отличаются от фона более четкими контурами). Это ручка в мишени, пузырек и лимон на полке, кактус на окне, афиша, свернутая в трубочку на шкафу, и веревка на стенке шкафа у двери. В инвентории надо совместить лимон и бутылку и получившимся конгломератом подействовать на водопроводный кран.

Вот здесь наступает пора порадоваться за разработчиков — наши потомки еще скажут им спасибо за движок "Новых Бременских"! Теперь указатель сам настраивается на определенное действие с видимым предметом, и вовсе не надо гадать и перебирать варианты: посмотреть на кочергу, взять кочергу, подействовать кочергой, поговорить с кочергой (да-да, и такое в нашей квестерской практике бывало). За инвенторией не надо тянуться к какому-нибудь всплывающему сундуку, достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши. Но! Взяв предмет, надо обязательно инвенторию закрыть той же правой кнопкой мыши, и при манипулировании инвентарем предметы приложения силы не высвечиваются! Это — изрядный недостаток. К примеру, в аптеке надо подменить пузырек со снотворным на бутылку лимонада, а пузырьками там вся стена уставлена. Нужный предмет выделяется среди прочих, но зацепить своей пробиркой его достаточно тяжело, тем более что по неправильному клику предмет прячется в инвенторию и его надо оттуда опять доставать. Наконец, я внимательно посмотрела, в каком месте указатель курсора (без предмета) меняется на руку. Оказалось, где-то в районе горлышка. Кликнув на это место своей бутылочкой, я добилась нужного результата, потратив всего 20 минут на одно простое действие.



Или, скажем, надо поддержать боевой дух взводу заспанной охраны. В инвентории есть бутылка с вином, что с ней делать — двух мнений быть не может, а вот поди ж ты: кликаю бутылкой на первого охранника — ноль эмоций, на второго, на третьего, на себя самого! — не берет, и только ящик с порохом согласен с предложением принять по маленькой.

Но вернемся в логово Сыщика. Собрав все необходимые для дела предметы, надо заглянуть в досье, которое расположено в выдвижном ящике шкафа. Сыщик зачитывает вслух важную секретную информацию, что в БББ "Бяки-Буки" обожают пиццу. Ага! Есть возможность заказать ее по телефону — так и делаем.

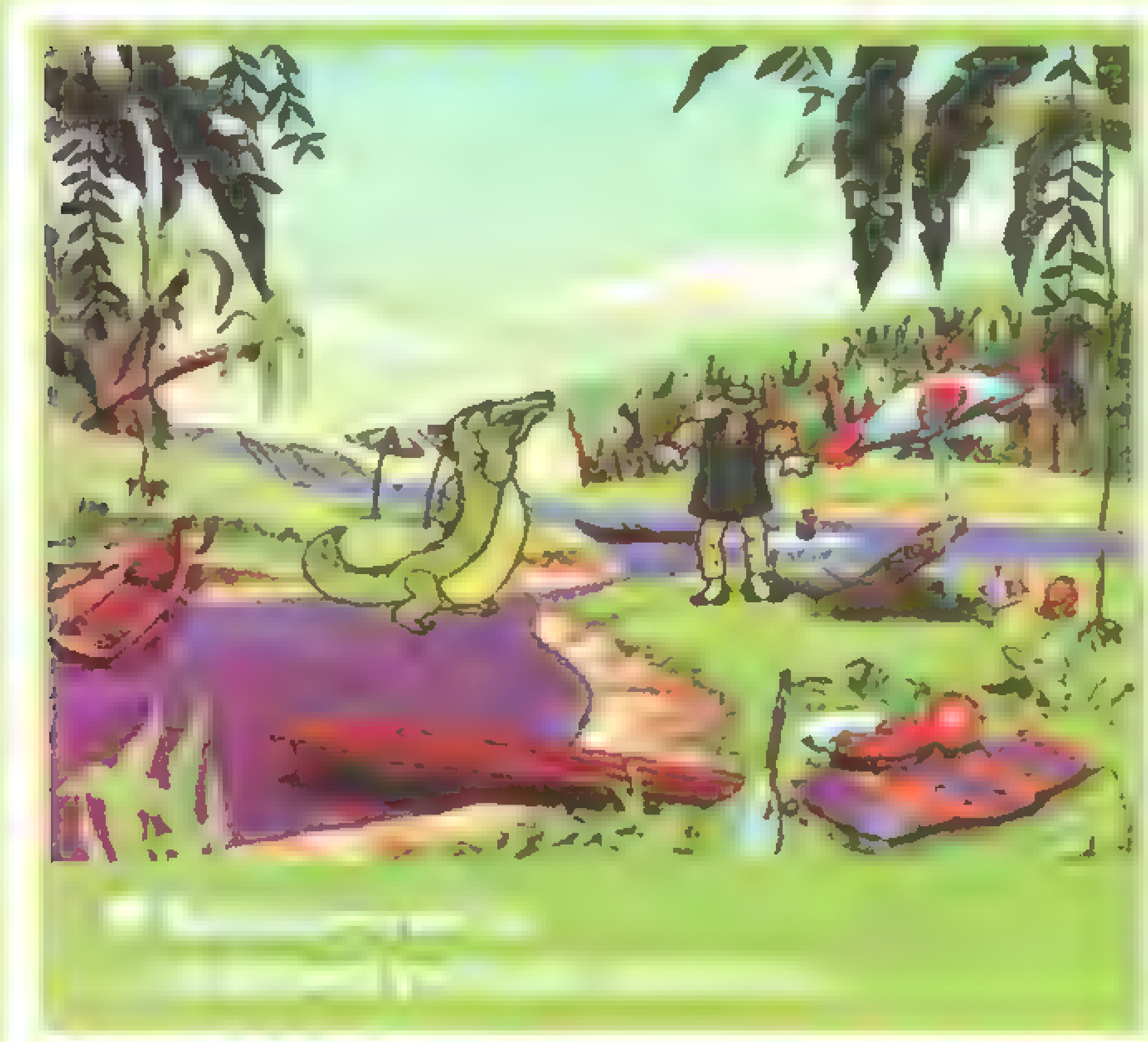
Заказав пиццу, пора переходить к следующей сцене. Площадь с фонтаном перед зданием банка, лавочка справа, арка слева. В банк нашего героя, естественно, не пускают (непонятно — сами же приглашали на investigation, или я что-то упустила?). Вся надежда на пиццу. Грузовичок с продуктами появляется, как только Сыщик усаживается на лавочку. Надо немедленно кликать мышкой на ящики, тогда Сыщик проберется в коробку с пиццей. Если момент упущен — необходимо вернуться в контору и повторить заказ по телефону.

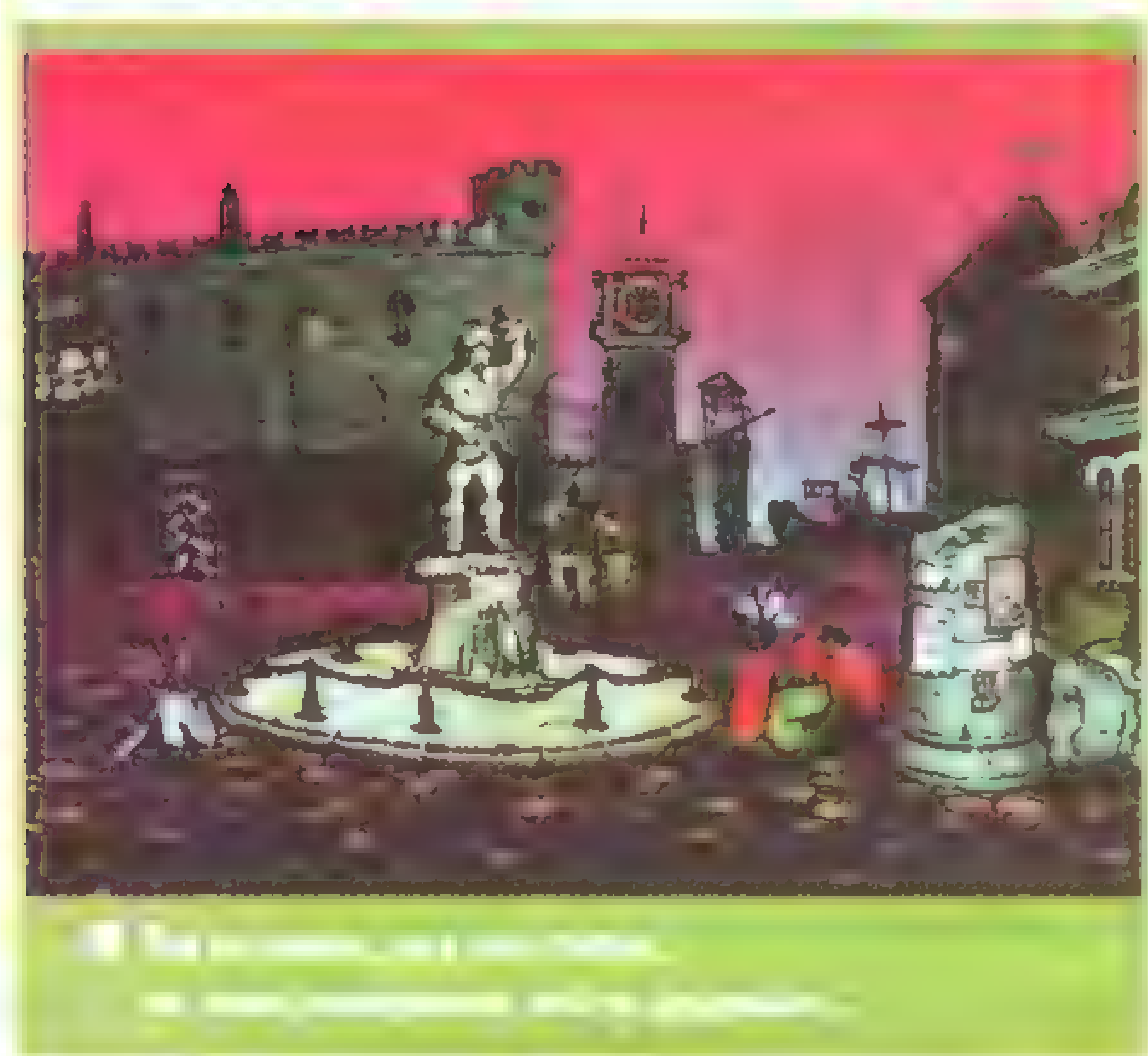
В банке коробку с пиццей кладут на стойку возле охранника, в котором с некоторым напряжением воображения можно узнать Бывалого. Охранник читает газету и пьет кофе. Надо подействовать на чашку с кофе, чашка опрокинется, кофе прольется, и за это время Сыщик успеет выскользнуть в коридор. Далее следует подняться на лифте, который привезет на второй этаж, в хранилище, где двое служащих (даже при большом напряжении воображения в них не опознаются ни Трус, ни Балбес) перекладывают мешки с золотом. Чтобы их отвлечь от трудовой деятельности, надо достать часы над дверью. Часы висят высоко, поэтому придется забраться на плевательницу. Изобретательное подсознание пытается подсказать: "Мешок". Следуем подсказке и суем часы в мешок с золотом. Служащие услышат тиканье и с воплем "Бомба! Бежим!" освободят помещение.

Путь к Атаманше открыт. Наша боевая дамочка пребывает в меланхолическом настроении. Оно даже поет лирический романс (в соответствии с традициями мультфильма) о том, что у нее все есть — и деньги, и слава, нет только личного счастья. Счастье Атаманше представляется в виде короны, для получения которой необходимо выйти замуж за коронованную особу. В данной местности (область Южная Саксония, со столицей — славным городом Бременом, я полагаю) эта особа — Глупый Король. Атаманша поручает Сыщику привести Короля в банк под любым предлогом, например, для оформления кредита, а уж она уговорит одинокого старичка.

Первым делом надо вернуться в контору и почитать досье. В досье написано, что король живет один и обожает яйца всмятку. С такими ценными сведениями уже можно пробираться во дворец.

К королевскому дворцу ведет путь мимо фонтана. У ворот дремлет стражник, но возле ограды стоит такое заманчивое дерево! Один взмах веревкой, и... и оказываемся в лабиринте. Задача — НЕ наткнуться на движущиеся шарики. Для этого





надо вовремя двинуться с места, поскольку потом остановиться невозможно. Нужный момент приходится на обратный ход ближайшего шарика с горизонтальным смещением.

Возле дворца накрыт стол. Художник, изобразивший эту красоту, очевидно, имеет обыкновение отдыхать где-нибудь в Турции или на Кипре, поскольку расположение блюд — особенно высокого вазона с яйцами — напоминает внешний вид типичного шведского стола. Так и представляешь на яичных рядах надписи — 1 minute, 2 minute, 3 minute... Но не забудем о деле! Надо войти во дворец. В зале со спящим слугой сначала следует взять синий свернутый коврик справа. Затем подергать шнур звонка слева. Нам покажут, как переполошенный слуга, натиравший пол в соседней комнате, умчится куда-то, бросив свои щетки. Надо войти в левую дверь и взять щетки. Затем вернуться и подействовать щетками на дверь прямо. Проскользнув мимо спящего слуги, следует тут же спрятаться за троном.

Нам предлагают лицезреть утренний туалет Его Величества. В процесс просыпания входят жалобы на одинокую старость, излагаемые, как и предполагаемой невестой, в песенном виде. Далее Король исчезает за дверью и оттуда слышится шум воды. Пора действовать.

У трона валяется яичная скорлупа (подбираем) и большая медвежья шкура. Шкуру надо кликнуть по голове и достать ключ. Затем следует подойти к панно на стене, щелкнуть по нему. Покажется дверь. Применив ключ на дверь, Сыщик оказывается в хранилище. Поживиться в этой сокровищнице практически нечем. В пустом помещении высится стопка позолоченных королевских ночных горшков. Берем один из них и выходим из дворца на площадь с фонтаном.

Для начала в банк — доложить о проделанной работе. Атаманша дает подробные указания и наставления. Идем в арку слева от банка. Практически тут же появится повозка с яйцами. В нее надо успеть запустить королевским горшком. После разъяснительной беседы полномочный представитель местного населения меняет повозку и одежду на горшок (как символ власти) и идет своей дорогой, а наш герой едет во дворец и, преподав Королю урок экономики, приводит его в банк.

Однако экономика экономикой, а верховный правитель области Южная Саксония имеет право требовать соблюдения протокола приема королевских лиц. В данном случае достаточно расстелить коврик, украденный еще во дворце. Итак, старик вошел в логово Атаманши, Сыщик подбирается поближе... но, увы, вместо нежного воркования из-за двери раздаются возмущенные выкрики, затем оттуда выскакивает Король и убегает прочь. Зайдем к Атаманше. Несостоявшаяся невеста грустна, но полна решимости и готова действовать дальше. Сыщик предлагает ей некий коварный план (вот оно, сращивание преступных элементов с (якобы) правоохранительными органами!). План одобряется.

Теперь надо вернуться в офис Сыщика и просмотреть досье на Трубадура и его семью. Оказывается, за время, прошедшее со второй серии мультфильма, у них родился и вырос очаровательный юноша. Его-то и приходится использовать в преступных целях.

Сначала идем в дом к Трубадуру. Этот дом находится на дороге за аркой, слева, на середине склона (стрелка покажет влево). Ты смотри, а этот хиппи неплохо устроился! Их ковер — не совсем цветочная поляна, а стены слабо напоминают сосны-великаны. Приличная фазенда в зеленой зоне, недалеко от города, стены увешаны золотыми и платиновыми дисками и боевыми гитарами. Гостя встречает Принцесса. Оказывается, они никого не принимают, но предъявленная афиша оказывает необходимое воздействие на честолюбие Величественной пары. Выходит (точнее, выскакивает) Трубадур. У него надо попросить автограф и предложить ему свою ручку. Трубадур расскажет, что его сын учится в музыкальной Академии, после чего уйдет. После окончания аудиенции надо быстренько своровать все, что плохо лежит и висит (гитару и цветок лованды), и поспешить в Академию.

В Академию ведет та же дорога влево до конца. У двери вместо традиционных мраморных львов сидит живой Осел и терзает копытами арфу. Он изрядный сноб и не желает пропускать немузыкальных лиц в храм Полигимнии. Предъявляем Ослу гитару и проходим внутрь. В Академии надо быстро, пока не появился Пес, нырнуть в рояль. Затем начнется урок маленького Трубадурчика. Когда тот разгонит своих учителей, следует покинуть рояль, вручить подростку гитару и как бы невзначай открыть ему тайну происхождения.

Яяя-хууу! Воссоединение внука с дедом происходит в неформальной обстановке дворцовой залы. Потомок влетает в приемный покой на доске и в шлеме, которые немедленно теряет. Их нужно подобрать (мало ли) и отправиться на доклад к заказчице.

Атаманша довольна поворотом событий и готова выделить своего бывалого сотрудника в помощь Сыщику. Теперь вернемся во дворец. На дерево карабкаться больше нет необходимости, можно пройти прямо в дверь мимо спящего охранника.

Позволю себе маленькое, но весьма лирическое отступление. Речь пойдет о звуках, сопровождающих игру. Более мерзкого храпа, доносящегося из динамиков моего компьютера в некоторых сценах, я не слышала даже в общем вагоне поезда Алма-Ата — Москва. И охранник дворца, и слуга в коридоре, видимо, обречены на холостую жизнь и одинокую старость, поскольку я не представляю себе особу, согласную выносить этот звуковой ряд даже в соседней комнате. Опять же, охранник банка прихлебывает свой кофе с пронзительным присвистом, а дамочка, стирающая белье в тазике размером с суповую миску, имитирует плескания небольшого бегемота в водопаде Виктория. О вокальных данных поющих персонажей я и не говорю. Не Монсеррат Кабалье явно.

Но вернемся к нашим баранам. Во дворце идет пир. Гениальный Сыщик должен пройти мимо пирующих вперед к усердной прачке. Подойдя к ней, надо подействовать скейтом на платье. Затем пройти в арку

НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ

Вообще говоря, идея создания компьютерных игр на основе сюжетов известных мультфильмов как бы витает в воздухе. Широк и обилен рынок отечественных мультиков, каких только сюжетов и жанров в нем нет! Представь себе классический 3D-Action "Ну, погоди!" с возможностью играть как за Зайца, так и за Волка; квест с пятнашками "Чебурашка" (мы строили, строили и наконец построили); экономический симулятор/стратегия в реальном времени "Каникулы в Простоквашино" (задача — занять подходящий дом в деревне и завести хозяйство); приключенческий экшен в стиле Турка "Ежик в тумане" (монстры в виде лошадиных голов и сплав по реке во второй части); сборник анималистических паззлов "38 попугаев"; RPG "Винни-Пух и все-все-все". И многое другое.

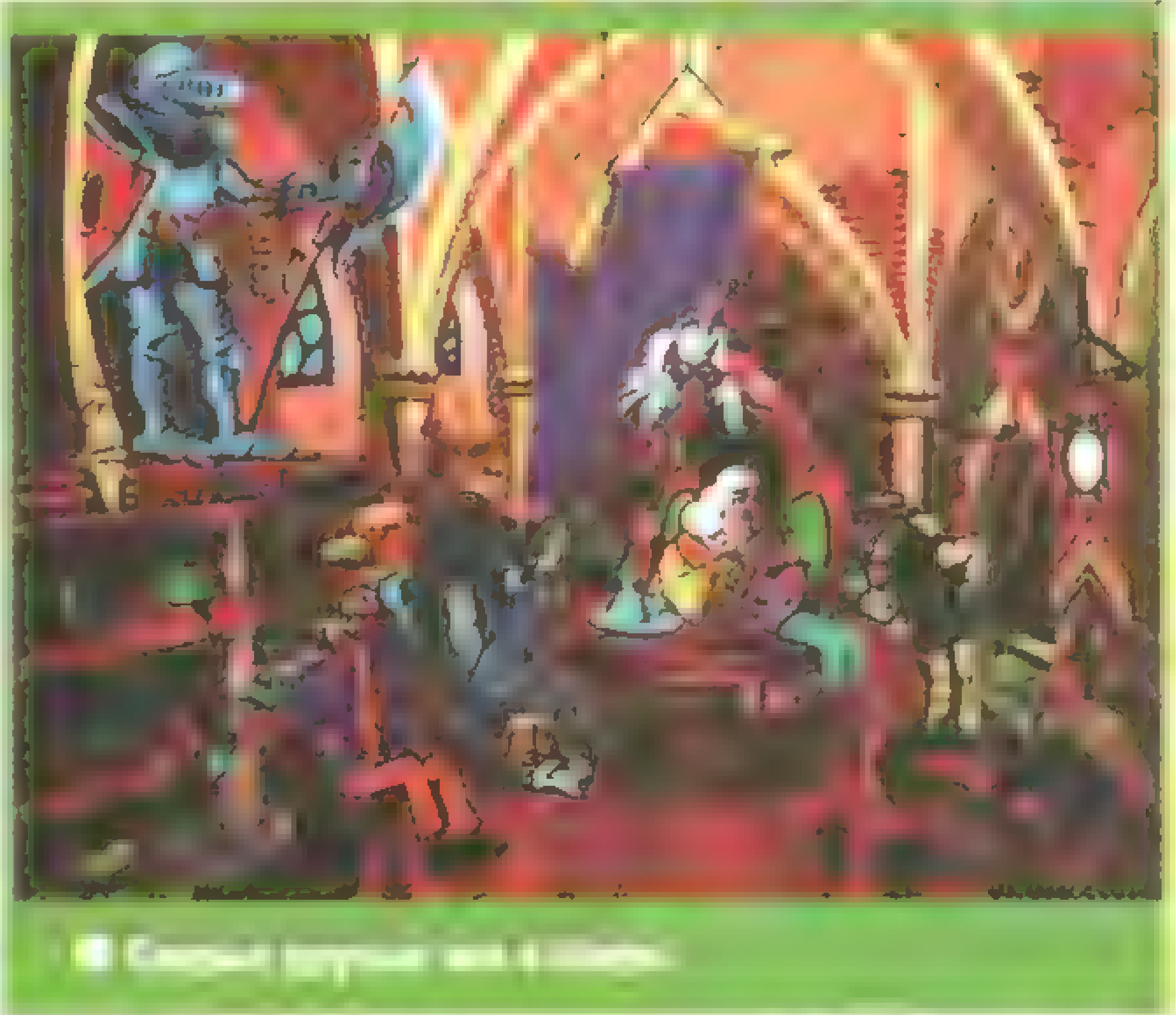
на рынок. На рыночной площади надо залезть под большую корзину слева и быстро схватить бутылку с вином. Предварительно лучше сохраниться — мало ли что, всего можно ожидать, покушаясь на святое! Затем следует зайти в аптеку. Внутри, внимательно оглядевшись, подействовать своим лимонадом на бутылочку, стоящую на 3-й полке снизу. Если не получилось с первого раза — читай рекомендации по правильному использованию предметов в начале статьи.

Далее надо вернуться ко дворцу и войти в кухонный домик слева. Там быстро спрятаться за плиту (кликать надо на духовку, возле пола). В комнату вбежит слуга, что-то схватит и выбежит. Затем нужно вылезти из укрытия, взять курицу и зеленое яблоко, соединить их в инвентории и кликнуть этим конгломератом на дверь. Гениальный Сыщик скрутит вбежавшего слугу и переоденется в его костюм. Далее надо прихватить поднос с рюмками и идти на дворцовую площадь.

На площади все ликуют и веселятся по поводу воссоединения семьи. Тут-то мы им, венценосным гадам, подлянку и устроим. Бывалый бандит, засевший за кустом, требует от Сыщика камуфляж. Отдаем ему платье и двигаемся к столу. Террористическая акция по захвату заложника разворачивается молниеносно. У Сыщика оказывается в руках поднос с рюмками, в которое уже подлито снотворное, гости разбирают бокалы, пьют и падают. Бывалый выскакивает из кустов, заворачивает Трубадурчика в мешок и... Следующая сцена в БББ "Бяки-Буки". Вся бандитская шайка в полном составе. Трус и Балбес присутствуют тоже. Но в ответ на требование заплатить за проделанную работу Атаманша мерзко смеется и заявляет, что за работу они никогда не платят. Вот оно, истинное лицо организованной преступности!

Но жить как-то надо, и наш беспринципный герой возвращается во дворец, падает в ноги Королю в тронном зале и клянется, что не пожалеет живота своего для освобождения юноши. Прямо "Кавказская пленница" какая-то! Затем все переходят в зал военного совета (из прихожей с храпящим слугой в дверь направо). На военном совете вырабатывается План № 1. Для его реализации необходима полная мобилизация всех военнослужащих. Казарма расположена в помещении, примыкающем к залу военного совета (дверь за Королем). Вояк не видно. Как известно, охрана встает рано, но рано же и ложится и, главное, крепко спит. Наши воины, следуя поговорке "солдат спит — служба идет", падают и засыпают там, где их сморит сон. А сон их морит в основном в самых неожиданных местах: в пушке, в пожарном кране, в бочке и под кроватью на 2-м этаже. Взобравшись на ящик с порохом, Сыщик произносит прочувственную речь, но на охрану его пыл не действует. Солдаты требуют что-нибудь вдохновляющее на ратные подвиги. Вина, например (см. все тот же пороховой ящик).





Однако и с вдохновляющим выходит не так, как хотелось бы. Но на помощь приходят старые друзья. На них следует накинуть шатер, который надо получить на рынке, обменяв на знамя в зале военного совета (эту процедуру хорошо бы проделать заранее, до вытаскивания солдат из казармы — друзья ждать не любят).

Увы, за время, прошедшее со дня создания последней серии мультфильма, Атаманша научилась приемам новомодных боевых искусств, и нашей команде пришлось несладко. Этот поражение настолько подорвало боевой дух генералитета, что они все попадали в обморок. (На мой взгляд, до сих пор повествование шло логично и последовательно, а с этого момента начинается полная креза. Наверное, нашего героя — Гениального Сыщика! — долбанули по голове в процессе штурма, и потому все дальнейшее ему пригрезилось).



Итак, все в обмороке. Чтобы их привести в чувство, надо заказать лекарство в аптеке. Аптекарю для подготовки реанимирующего средства необходимы: кактус, лаванда, яичная скорлупа. Все это имеется в инвентории, стоит только соединить вместе и отдать аптекарю.

Придя в себя после долгого обморока, труженики Полигимнии замышляют гениальный План № 2 под кодовым названием "А мы их всех кинем". Процедура обмена заложника проходит успешно до того момента, когда Король заявляет, что он сложил с себя властные полномочия вместе







с пресловутой короной и передал их внуку. В доказательство в дверь просовывается довольный Трубадурчик в короне и мантии. В мгновение ока Атаманша срывает с головы юноши корону и удирает со всей своей командой. (Вот тут я опять чего-то не догоняю. По моим представлениям, корона нужна Атаманше как символ власти над землей Южная Саксония, а тут, выходит, корона имеет ценность сама по себе — как раритет или антиквариат. Зачем тогда затевать бодягу с женитьбой, если ее можно просто своровать? И зачем нужно удирать с этой дурацкой бижутерией, оставив родной банк с мешками денег? Я же говорю — креза!)

Теме не менее, по сюжету корону надо спасать. Гениальный Сыщик оказывается перед планом местности. Осторожно! По первому клику мыши карта распадается на квадратики и образует паззл. Чтобы его сложить, надо сначала изучить карту в первозданном виде, а затем кликать. Собирать карту достаточно просто, отмеченные квадратики меняются местами.

Пройдя обозначенную местность, Сыщик попадает на таможню. Упрямый пограничник не желает пропускать подозрительного субъекта на охраняемый объект. На ворота следует применить шлем. Пробив головой ворота, попадаем на припортовую площадь. На ней расположены гостиница и бар. В гостинице следует стощить керосиновую лампу и курительную трубку. Затем идем в бар. Там нужно взять перец со стола и нож со стойки над телефоном. Если в процессе этих перемещений встретится пограничник, на него надо подействовать перцем. Если перца еще нет, в тюрьме надо решить паззл с кодовым замком. Я так и не поняла, по какому принципу переключаются лампочки замка, но задача заключается в том, чтобы все зеленые лампочки перешли направо.

В порту надо поговорить с матросом, затем идти к лодке вправо. На лодочный замок следует подействовать ножом, на саму лодку — керосиновой лампой. Заправившись, отъезжаем.

По дороге на путешественника нападают акулы, но Гениальному Сыщику и беда не беда, и он лихо уплывает за горизонт на спасательном круге до ближайшего островка. Там нужно применить веревку на пальму, а кокос на дельфина. Благородное животное привезет нашего героя на остров Кипри.

Вот тут я опять в недоумении. Если речь идет о самом Кипре, символично названном, как о месте, куда любят сбегать бывшие руководители банков, почему ландшафт местности далек от оригинала? Почему фауна кардинально отличается от существующей, а облик греков-киприотов (или турков-киприотов) напоминает жителей Центральной Африки? Креза, да и только!

На берегу моря надо подобрать обломок весла, рыбацкую сеть и пиратский флаг. Местная фауна идет в наступление. Леопарда надо усмирить обломком весла. Крокодила обезопасить спасательным кругом. (На Кипре водятся замечательные ящерицы размером с кошку, зеленовато-коричневого цвета; надо действительно крепко стукнуться головой, чтобы принять ее за крокодила...) Углубившись в чащу, следует помахать перед носом у обезьян флагом и забрать упавшую в обморок макаку с помощью рыбацкой сети. Затем, застряв в коварном дереве с двумя стволами, применить слабонервную обезьянку. Обоих вытащит спасательная команда Бандер-логов, и можно двигать дальше.

Перед нами предстает деревня памяти товарища Миклухо-Маклая. Все папуа-киприоты заняты каким-либо полезным трудом: художник раскрашивает клиента, юный папуас читает книжку, а темнокожая домочка чистит рыбу и одновременно пританцовывает. За деревней в воде стоит челнок. Взяв из него удочку, применяем к нему весло. Челнок приводит к необитаемому острову, в недрах которого наш неутомимчик немедленно находит клад. (Бред! Бред!) Вернувшись в деревню, применяем бусы из клада на книгочея. Тот расскажет, как пройти к разбойникам. Наша шайка здорово окопалась! Одному здесь делать нечего. Надо вызывать друзей. Конечно, такая роскошь, как сотовые или мобильные телефоны, в этой глуши недоступны. Приходится прибегать к прадедовским методам.

Вернувшись в деревню, надо обменять синюю шляпу на флакончик чернил. Затем, подойдя к берегу, применить чернильницу на себя. Гениальный Сыщик напишет письмо и вверит его волнам океана. Теперь надо заняться текущими делами. За домочкой из подтанцовки висят шкуры. Их надо повытаскивать. Должно хватить на всех — кота, собаку, петуха, осла.

Капитан Грант, доверивший свою судьбу океану, ждал помощи четыре года. В наш просвещенный век помощь приходит немедленно — на воздушном шаре. Друзей, свалившихся с неба, оделяют шкурами в строго определенном порядке, по размерности. Затем следует штурм бандитских укрепрайонов. Но Атаманша все равно не желает отдавать корону. Забираем этот ценный предмет удочкой.

На этом осмысленные подконтрольные действия заканчиваются (хотя, на мой взгляд, они закончились значительно раньше). Герои повествования садятся на воздушный шар и улетают. Ну и слава Богу. ■

Сергей Пуриков
psvh@cityline.ru



"Разорванное небо: Ка-52 против Команча"

(Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs KA-52 HOKUM)

Кампания

Цель любой кампании — добиться того, чтобы твои силы (красные, если выбрал Ка-52, или синие — если Команч) успешно выполнили все поставленные задачи. Например, для победы красных в Йемене нужно захватить четыре военные базы и аэродром. Твоя задача — обеспечить возможность захвата: расчищать системы ПВО вокруг этих целей, своевременно давать по ушам вражеской авиации, сопровождать транспортные вертолеты, поддерживать наземные силы, проводить разведку... Отчет по ситуации (situation report) показывает отношение сил красных и синих в регионе и успехи твоей стороны



Думаю, ты без проблем научишься выбирать миссии (виды их описаны дальше) и попадать в кабину своего вертолета. Если есть затруднения, жми на "*Auto select*" везде, где только можно. Ускорение-замедление времени включается комбинациями "Ctrl+=" и "Ctrl+-"

Стремись выбирать миссии в наиболее горячих точках и с самого начала привыкай к тому, что твоя задача — делать то, что не могут сделать компьютерные пилоты самостоятельно Особо обращай внимание на миссии воздушного патрулирования. Никогда не бери задания по перегону вертолета с одной базы на другую И помни: возвращаться домой лучше с пустыми пилонами. Топлива у тебя всегда более чем достаточно, поэтому сделай крюк, но подави соседние комплексы ПВО или группы танков. Только тогда ты сможешь рассчитывать на победу

И стремись всегда возвращаться на базу Любой сколь угодно сломанный вертолет в мире *Enemy Engaged* можно отремонтировать. И вновь отправить в бой



Управление вертолетом

Первое, что нужно сделать, это в опциях включить полную реалистичность и максимальный уровень сложности. Иначе будет неинтересно играть, можешь мне поверить

Взлет осуществляется очень просто: вырубай роторные тормоза "R", когда винты раскрутятся, подними угол лопастей до 70-80% ("Q" — увеличение, "A" — уменьшение), выключи тормоза колесные ("B", чтобы не забыть о них при посадке) и взлетай. Убери шасси ("Ctrl-G"). Теперь наклони нос вертолета вперед и, регулируя вышеназванный угол, добейся того, чтобы стрелка вариометра (на приборе в кабине или на ИЛС) находилась в центре. Это будет означать, что твой вертолет летит горизонтально, не набирая и не теряя высоту. Надо подняться — немного подними нос вертолета и увеличь угол (никогда не превышай 100%), спуститься — проведи обратные действия.

На низкой скорости для поворота пользуйся педалями "Z" и "X", на большой поворачивай, как самолет, кренясь вправо или влево. Сверху на компасе треугольником показано направление на следующий путевой пункт. При необходимости точку назначения можно выбирать при помощи клавиш "W" и "Shift-W". Как компьютер прокладывает маршрут, одному Аллаху известно, ясно только, что никаким требования безопасности он не отвечает и с рельефом местности не связан. Так что почти в любой миссии тебе важны лишь два пункта: база и цель

Главная проблема при посадке на вертолете — ограниченная видимость. Твоя основная задача — пройти как можно ниже над базой, снизив скорость где-то до 50 км/ч, и, сбросив скорость перед посадочной площадкой (если летишь на Команче, следи, чтобы хвост не задел землю), плавно опуститься на нее. Не бойся при необходимости приземляться даже с большой горизонтальной скоростью. Главное — вовремя врубить колесные тормоза. И осторожнее сбрасывай высоту при заходе на посадку. Когда будешь сбрасывать/увеличивать скорость, обязательно следи за вариометром

Для удобства предусмотрены разнообразные автопилоты. Автоматический полет по путевым точкам и автопосадка включается клавишей "G". Удерживание текущей высоты — "Alt-H", текущего местоположения — "H", местоположения и высоты — "Shift-H"

Весьма сложно управлять вертолетом и сажать его ночью. Не обольщайся, глядя на светлое небо: даже если уже начинается восход, земля все равно темна и рассматривать ее нужно через прибор ночного видения. При посадке вдобавок включи навигационные огни ("V") — вероятность, что заденет кто-нибудь из своих, уменьшается. На случай дождя на Ка-52 предусмотрены стеклоочистители ("Y" — постоянный режим работы, "Alt-Y" — периодический), а на Команче — автоматические обдуватели лобового стекла

Оружие и наведение

Выбор оружия производится клавишей "Backspace". Возврат в режим навигации — "Ctrl-Backspace"

ПТУР "Вихрь" на Ка-52 и "Hellfire II" на RAH-66 наводятся по лазерному лучу. В течение всего полета ракеты ты должен подсвечивать цель, иначе ракета уйдет мимо. Обычный же "Hellfire" не требует такого внимательного к себе отношения, после запуска можно спокойно слинять за ближайший холм. Оба типа "Hellfire" могут наводиться на цель двумя путями: до запу-



ска (LOBL) или после (LOAL). Например, можно выпустить Hellfire-II из-за холма по высокой траектории, затем, когда он преодолеет большую часть расстояния, высунуться из-за холма, подсветить на короткое время цель лазером и спрятаться обратно. Переключение режимов производится клавишей "L"

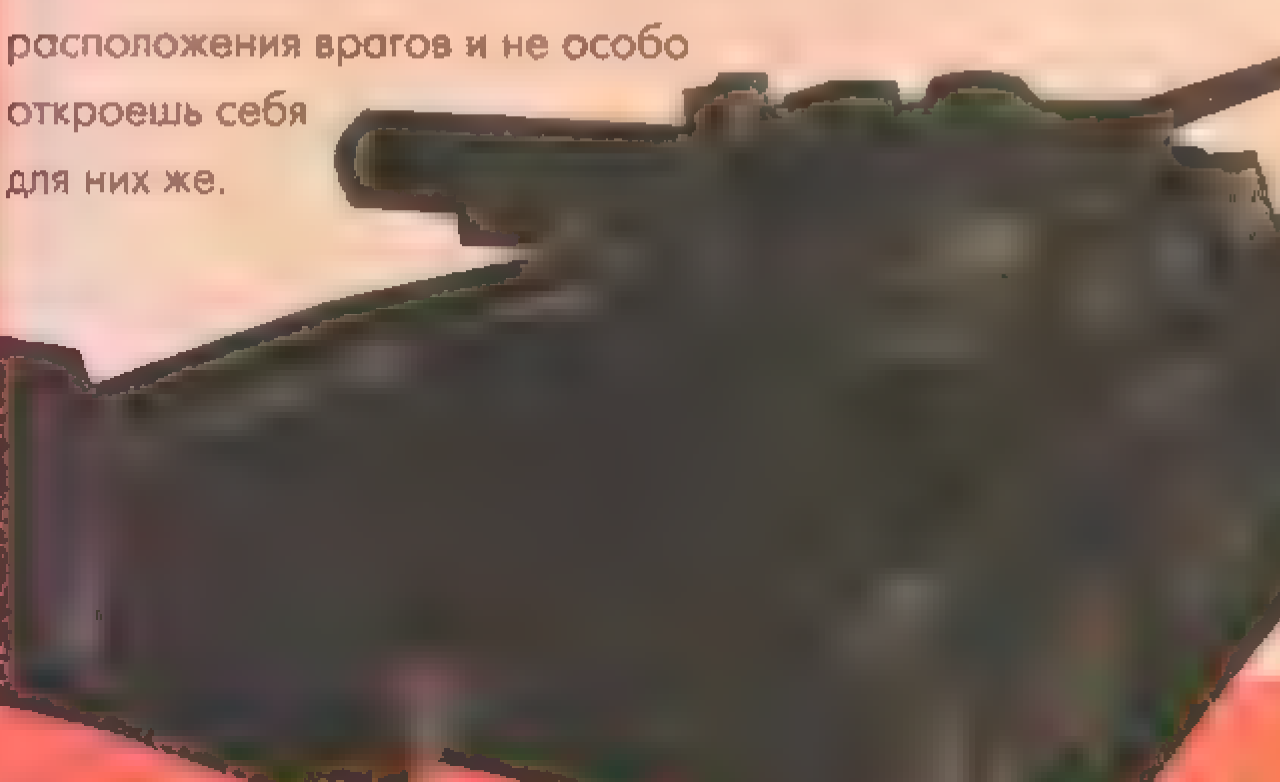
Тепловые ракеты "Игла" и "Стингер" могут быть использованы только против воздушных целей. Желательно запускать их в нос или хвост противника

Пушки и неуправляемые ракеты могут применяться против любых целей по мере надобности. Неуправляемые ракеты стоит брать с собой лишь тогда, когда ожидается встреча с большим количеством врагов. Причем желательно перед атакой все же очистить поле боя от вражеских противовоздушных комплексов

Тактику применения различных видов оружия смотри далее.

Выбор оружия у вертолетов обеих сторон практически одинаков, а системы наведения вообще идентичны. Клавиша "Insert" включает радар наземных целей (он, кстати, засекает вертолеты, идущие на малой высоте), "Home" — воздушных, по умолчанию — на левом МФД. Для получения оперативной информации можно сузить и развернуть в каком-либо направлении сектор обзора (стрелками на цифровой клавиатуре). Клавишей "0" можно выбрать цель.

И еще. Радар наземных целей обладает одной полезной функцией. Им можно всего один раз прощупать окрестности (клавиша "*" для включения такого режима, "/" — для сканирования), и ты получишь достаточно полную картину расположения врагов и не особо откроешь себя для них же.



Второй способ навестись на цель — *TADS* в Команче или *EOS* в Ка-52. При помощи электронно-оптической системы можно обнаружить цель и определить ее тип. Делается это в одном из трех режимов: инфракрасном — "Delete" (неэффективен в дождь), телевизионном — "End" (неэффективен ночью) и через перископ — "Page Down" (неэффективен ночью). Управляется система наведения также с цифровой клавиатуры. Главное преимущество данного способа — скрытность, главный недостаток — малая скорость наведения.

Наконец, третий способ — захват цели при помощи шлема ("Page Up"). Достаточно выбрать соответствующий тип оружия, посмотреть на цель и включить следящий вид клавишей "Ctrl-Enter".

Учти, что большинство наземных целей захватываются вне зависимости от того, дружеские они или враждебные. Обычно государственную принадлежность их можно определить, просто прикинув, пролетел ли ты уже границу или еще нет. То есть, если ты действуешь на вражеской территории, то все объекты гарантированно вражеские. Если нужна более точная информация, то подожди, пока оператор наведения не определит тип противника, или посмотри в перископ — и увидишь все сам.

Миссии

Ты сам можешь участвовать в процессе создания миссий. Например, увидев в ходе задания комплексы ПВО, ты можешь связаться с базой ("Tab", пункт меню "Local Base") и запросить авиаудар. Автоматически будет создана миссия SEAD.

Некоторые из перечисленных ниже миссий недоступны игроку, поскольку выполнять их должен истребитель или транспортный вертолет.

Anti-Ship Strike — удар против вражеских кораблей.

BARCAP — охрана кораблей истребителями. Недоступна

BDA — определение нанесенных повреждений. Долетев до последней путевой точки, передай требуемую информацию ("Tab", пункт меню "Local Base", "Transmit Recon").

BAI — атака наземных целей, обычно подкреплений и групп снабжения врага.

CAP — воздушное патрулирование. Миссия, которую с таким трудом проходят управляемые компьютером пилоты. Если есть возможность, ее нужно обязательно брать. Патрулирование совершается в течение некоторого времени, поэтому можно забыть про путевые точки и просто летать туда-сюда. Для простоты временами можешь смотреть на полную карту ("Enter") и высматривать вражеские вертолеты и самолеты, хотя это и неспортивно.

CAS — уничтожение наземных сил врага на передовой.

Escort — сопровождение самолета или вертолета. Также стоит выполнять самому.

Ground Strike — атака зданий врага. Можешь предоставить такие задания другим пилотам, они справятся.

OCA Strike, OCA Sweep — атака авиации врага на базах (первое) или в воздухе (второе). Недоступны



Recon — Разведывательная миссия. Цель — долететь до последней путевой точки и передать информацию (см. BDA).

Repair — Перевозка ремонтной бригады. Недоступна.

SEAD Strike — атака сил ПВО противника. По возможности стоит выполнять такие задания лично.

Supply — перевозка припасов. Недоступна.

Transfer — перегонка вертолета с одной базы на другую.

Troop Insertion — заброс десанта. Миссия недоступна. Тем не менее, стоит обращать внимание, где происходит выброс десанта, и в случае необходимости помогать высаживающимся наземным силам — ведь захват многих объектов часто и является основной целью компании.

МФД

Многофункциональные дисплеи достаточно часто сами переключаются в наиболее удобный для пилота режим. Например, при выборе воз-

душного радара информация сразу же отображается на одном из дисплеев. Или при запуске в вертолет вражеской ракеты один из МФД сразу переходит в режим предупреждения об угрозах

Ручное переключение режимов производится клавишами "[" (для левого дисплея) и "]" (для правого дисплея) Думаю, с большинством режимов разберешься ты сам, я же упомяну только о двух из них: тактической карте и режиме предупреждения об угрозах.

Тактическая карта (TSD) работает в трех режимах, переключаются они клавишами "D" и "Shift-D", дальность меняется клавишами "E" и "Shift-E"

Режим предупреждения об угрозах автоматически включается при срабатывании СПП (системы предупреждения о пуске). Эту автоматику отключить можно, но не нужно. С этим режимом не будет проблемы определения, с какой стороны заходит ракета (обозначена крестиком) и через какое время ты рискуешь быть ею сбитым; увидеть системы ПВО (треугольники), воздушных врагов (два треугольника, слепленных вместе) — в общем, все, что щупает тебя радаром или просто хочет взорваться неподалеку. Если между потенциальной угрозой и твоим вертолетом нарисована линия, значит, радар врага совершенно точно настроен на тебя, жди выстрелов. Слева сверху показывается тип выпущенной ракеты и время до попадания. "IR" — инфракрасная, "RF" — наводящаяся по радару, "LS" — по лазерному лучу. Методы борьбы смотри в разделе "Уход от ракет"



Тактика

Атака

В большинстве случаев будет просто: достаточно найти какой-нибудь холм, за который можно спрятаться в случае необходимости, погасить горизонтальную скорость и по очереди долбить вражескую бронетехнику ПТУРами Но иногда возникает необходимость напасть на большую группировку врага. Тут лучше сначала теми же ПТУРами вынести стоящие неподалеку системы ПВО врага (например, особо опасны "Вулканы" у американцев). Затем выключи радар, он уже не поможет, и уйди в сторону (вполне возможно, что враг увидел, откуда ты атаковал его, и развернул свои орудия). После этого нужно порядочно разогнаться, можно снова включить радар (враг тебя и так заметит, неважно) или включить шлем и, маневрируя либо по высоте, либо по направлению, выпустить порядочное скопление НУРов во врага (пушка малоэффективна). При такой стремительной атаке шансы выжить достаточно велики. Пройдя над целями, сразу укройся за каким-нибудь холмом Затем снова измени свое местоположение и произведи еще атаку, две, три — сколько потребуется. Последних врагов можно будет неспешно добить из пушки

Hydra 70 M255 HE и S-8 используй против вертолетов, зданий и автомобилей, M261 MPSM и S-13 — против бронетехники и крепких зданий

Теперь о воздушных целях. Летящей группе вертолетов ты сможешь нанести гораздо больше вреда, если подберешься к ним тихо. Когда окажешься неподалеку, выпускай столько "Стингеров" или "Игл", сколько перед тобой врагов — система наведения автоматически переключится с одного на другой. Если враг сбросит отражатели и какие-то из ракет уйдут мимо, либо повтори свою атаку, либо перейди на более надежные хеллфайеры-вихри (неприменимы против истребителей, зато крайне эффективны против вертолетов), либо долби их из пушки. Как правило, при проведенной атаке с тыла у тебя будет достаточно времени еще на выстрел, прежде чем враг поймет, что же происходит, и развернется

Защита

Если тебя начали обстреливать с земли из пушек или пулеметов, пробуй резко изменить высоту — уходить влево или вправо менее эффективно.

Стремись к тому, чтобы у тебя всегда был продуман путь отступления. Если что-то пойдет не так, то тебе зачастую придется возвращаться на базу в таком состоянии, в котором об атаке на врагов и думать не придется

Уход от ракет не очень сложен. Пока есть дипольные отражатели ("C") и термоловушки ("F"), пользуйся ими. Если они закончатся (очень редкая ситуация), то вместо отражателей включай активные помехи ("J"), а вместо термоловушек — инфракрасный глушитель ("I"). В принципе, контрмеры сами по себе эффективны, если ракета заходит сбоку — с достаточно большой вероятностью она промахнется. Но если тебя атакуют спереди или сзади, лучше в дополнение к ним произвести маневр, проще всего — по высоте

"База, у нас проблемы..."

Возвращаться домой в потрепанном состоянии тебе придется достаточно часто. Уйдя из-под вражеского огня, сперва определи масштабы аварии. Если тебе отстрелили хвостовой ротор (или забарахлил основной на Ка-52), вертолет стало резво крутить вокруг своей оси — извини, не повезло. На авторотации такое не посадишь, придется катапультироваться — "Alt-E" (пилоты Команча отдыхают). Если нет, то смотри на лампочки в кабине

Горящие "L ENG", "R ENG" и "APU" в сумме с голосовым предупреждением сообщают о пожаре? Врубай огнетушители "Ctrl-F". Это не так страшно, как кажется, но тушить пожар можно один раз за полет

Сообщение "...engine failure" информирует тебя об отказе двигателя. Это вторая по степени неприятности беда из тех, которые могут с тобой приключиться. Самое неприятное — это отказ системы навигации или обоих МФД. Тогда возвращаться на базу тебе придется по памяти (или по карте, вызываемой клавишей "Enter")

Горящая лампочка "HYD PRESS" сообщает еще об одной большой беде. Может быть, у тебя не будут выпускаться шасси. Садиться тебе придется на брюхо, очень плавно и помолясь

Затем, если хоть один МФД работает, включи режим "System", и ты получишь достаточно полную информацию о том, во что же превратился твой вертолет

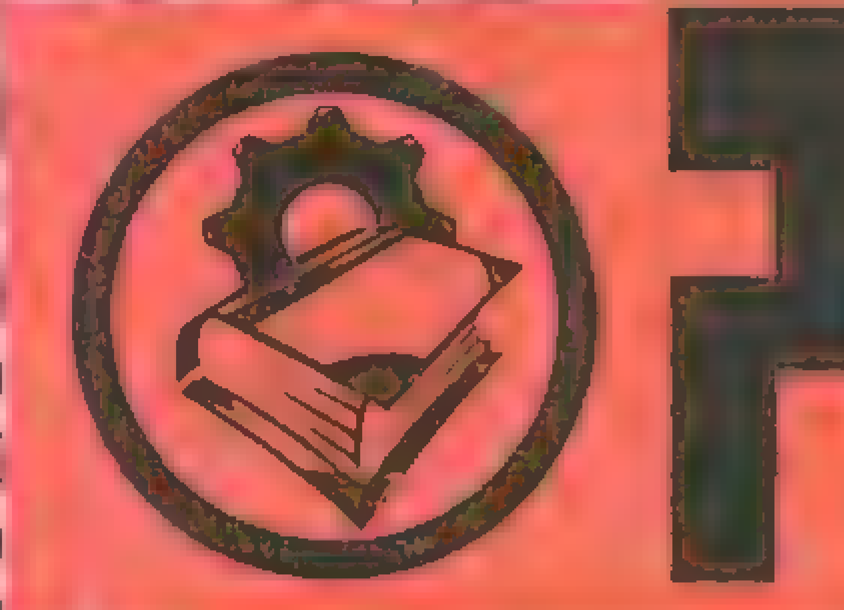
Если у тебя не работает один из двигателей, то мощности оставшегося вполне хватит для горизонтального полета со скоростью порядка 120 км/ч. Весьма сложно будет набирать высоту. Посадка также заметно усложнится, а уязвимость для вражеского огня, естественно, увеличивается. И учти, что если будешь слишком мучить оставшийся движок, то можешь убить и его

И, чтобы не испытывать судьбу еще раз, не включай на обратном пути на сломанном вертолете автопилот.

При отказе обоих двигателей срочно выпускай шасси и набирай скорость. Оказавшись близко к земле, выравнивай вертолет и совершай посадку. Чем больше была твоя высота в момент отказа двигателей, тем больше шансов уцелеть

Вот и все на сегодня. Служба зовет! ■

Глеб Власенко
zimozu@mail.infotel.ru



Star Wars: Force Commander

Основным инструментом претворения в жизнь твоих блестящих тактических планов в Force Commander является BHCI (*Battlefield Holographic Control Interface* или, говоря проще, голографическая командная панель юного офицера) С ее непосредственной помощью можно вызвать подкрепление, изменить приказы, отданные юнитам, посмотреть, кто входит в состав группы, поменять лидера взвода, а также лицезреть карту. Разницы между панелями имперской и повстанческой нет никакой. Все изменения касаются лишь внешнего вида.

Кликнув по значку командного центра на этой же панели, ты сможешь улучшить сам центр, что позволит производить новые строения или юниты. От миссии к миссии, в зависимости от сценария, предоставляемые в твое распоряжение ресурсы будут варьироваться

В начале каждой миссии тебе будут объявлены главные (*primary objectives*) и второстепенные (*secondary objectives*) цели. Для успешного завершения этапа важны только первые. Но учти, что ты будешь вознагражден дополнительными "командными очками" (command points), которые играют роль основного ресурса для пополнения запасов живой и неживой силы, за выполнение и тех, и других задач. Кроме того, эта система вносит некоторую специфику в игровой процесс. Отбивая атаку противника, ты не только борешься за выживание, но и одновременно зарабатываешь средства на контратаку, поскольку на твой счет будет переводиться часть "стоимости" каждого уничтоженного тобой юнита. Но это же положение справедливо и для противоположной стороны. Выходит, что придется весьма и весьма озаботиться здоровьем своих подопечных, так как теряя, допустим, солдата, ты покупаешь врагу еще одного (вернее, ссуживаешь ему на это средств), да еще и убийца становится сильнее, так как выжившие в битве приобретают опыт. Посему учти, что, потеряв инициативу, вновь обрести ее крайне сложно

Средства победы

Имперские войска

Планируя свои действия, отталкивайся и от возможностей своих войск. Любой вид техники имеет свои сильные стороны, но заодно и слабые. И если хочешь добиться успеха, то лучше ознакомься с их возможностями весьма тщательно

Для начала скажу, что в общем техника Империи обладает более мощным вооружением, но что повстанцы отвечают наличием энергетических щитов и возможностью частичной регенерации Но обо всем по порядку.

Не стоит недооценивать имперскую пехоту (*stormtroopers*). Да, некоторая техника быстрее. А некоторая обладает большей огневой мощью. Но солдаты обладают неплохими показателями в этих областях плюс стоят куда как меньше. Конечно, один в поле не воин, но хороший взвод обладает внушительной мощью. Кроме этого, попасть по солдату много сложнее, чем по танку Поэтому и шансов на выживание у них побольше. Они незаменимы в операциях, связанных с захватом зданий и их обороной, так как вооружение у них мощнее, чем у солдат-повстанцев. Ну а посаженная на "мотоциклы" (*speeder*) имперская пехота превращается в просто-таки незаменимые силы быстрого реагирования



Солдаты на спинах у гигантских ящериц (*dewback trooper*) выглядят впечатляюще. Стреляют дальше, да и само животное способно изрядно потрепать врага. Но скорость передвижения оставляет желать лучшего и делает их совершенно непригодными для наступательных операций. Так что используй их в обороне

AT-PT, или вездеходная машина пехоты (*All Terrain Personal Transport*), — это самая маленькая машина имперской армии. В целом — достаточно бесполезная штука. Броня слабенькая, пушки чуть посильнее, чем у пехоты. В общем, вспомогательный вариант при AT-ST'ешках (*Scout Transport*). Вот эти-то способны переносить двоих солдат, быстро бегать даже по весьма пересеченной местности и сносить сильные побои. Следует их использовать в качестве основы своих группировок. Они все делают хорошо, но, к сожалению, не отлично. Они медленнее PT или "мотоциклов", а солдат переносят меньше, чем AT-AT, речь о которых пойдет ниже

Кстати, не забывай и об угрозе с воздуха AT-AA (*Anti-Aircraft*) отлично справятся с этим Но они очень уязвимы для атак с земли. Поэтому обеспечь прикрытие. Кроме того, запомни еще одно. Группировать свои ПВО нужно по три-четыре штуки. Поодиночке они станут легкой добычей вражеских "самолетов"

Затевая атаку, оснащайся AT-AT (*Armored Transport*) — это гордость армии Империи, те самые огромные четырехногие чудища. Они способны переносить до шести пехотинцев и обладают отличнейшей броней; даже в одиночку способны уничтожить не только небольшие группы повстанцев, но и целые поселения. К тому же, обычные наземные юниты не могут стрелять по воздушным целям. Но у AT-AT имеется так называемый "chin gun". Он, как это ни странно, достает все летающие объекты. Однако даже у этого юнита есть уязвимые места. Во-первых, он медлителен. Во-вторых, его тяжелые орудия плохо справляются с пехотой, что может стать проблемой. Так что неплохо бы поддержать гигантов какой-нибудь мелочью



Истребители и бомбардировщики (*TIE fighter и TIE bombers*) могут стать неплохим дополнением к тяжелой технике во время атаки. Но как тот, так и другой вид авиационных юнитов не обладает мощной защитой. И если истребители могут чувствовать себя в относительной безопасности, обладая отличной скоростью и маневренностью, то бомбардировщики

превосходя своих собратьев по силе разрушения, не способны так быстро маневрировать и нуждаются в эскорте. Тем не менее, в любом случае не грех побеспокоиться об уничтожении вражеской ПВО перед вызовом поддержки с воздуха.

Повстанческие войска

Играя за повстанцев, тебе придется изрядно подумать над сменой тактики и стратегии. Также небесполезно ознакомиться с последующими абзацами, если ты играешь за Империю — знание возможностей врага всегда полезно. Так вот, расклад в армии ребелов совсем другой. Там много пехоты и она разнообразна. Для начала это простые солдаты (*rebel troopers*). Они слабо вооружены, слабо защищены и еще хуже обучены. Но, как и всякая толпа, они становятся опасными в случае многочисленности. Способны втоптать в грязь в прямом смысле слова кого угодно, если им не противопоставить должное количество легкой и быстрой техники. От тяжелого вооружения их неплохо защищает собственная мобильность и малый размер.

Затем следует упомянуть о тяжелой пехоте (*heavy troopers*). В отличие от описанных чуть выше, эти ребята вооружены так, что даже имперской "коннице" мало не покажется. В них тоже тяжело попасть,



но они способны один на один потягаться с легкой техникой. Однако, поскольку они снаряжены для борьбы с грудами железа, штурмовики становятся для них реальной угрозой. Что и следует использовать как в обороне, так и в атаке. Может помочь и такой трюк — штурмуя вражескую твердыню, захвати их противопехотные башни, обратив их мощь против тяжелой пехоты.

Но как бы ни был велик урон от вражьих юнитов, он не может сравниться с вредом, который способны принести шпионы (*infiltrators*). Они проникают в имперскую технику, убивают экипаж и захватывают управление. Это станет настоящей проблемой, если они сумеют добраться до, например, AT-AT

Но при всем при том шпионы крайне уязвимы. Легкие AT-PT или штурмовики легко избавят мир от этих подлецов, если будут начеку. Поэтому использовать их в атаке сложновато

Но вот благополучно добраться до AT'ешек, когда они в свойственном им медленном темпе продвигаются к твоим постройкам, а пехота уже вырвалась далеко вперед, гораздо проще. Используй это. Не забывай об этом и когда играешь за Империю — только завидев шпионов, сосредотачивай на них всю огневую мощь. Уж лучше получить немного урона от врага, чем в одну секунду потерять юнит

Кстати, для проведения быстрых операций можно использовать "мотоциклы" (зовутся они у повстанцев *swoop*). Они сходны с аналогичной техникой Империи и совершенно бесполезны в обороне. Но вполне пригодны для переброски войск. Правда, чтобы отоковать, солдату придется спешиться. Это и есть слабое звено

Для эффективной обороны достаточно грамотного сочетания противопехотных и тяжелых пушек, чтобы бить их в любом положении — и на технике, и без нее.

Танки повстанцев непросто уничтожить. До их собственной брони надо еще добраться, пробив перед этим энергетический щит, который медленно, но верно регенерируется. К счастью для их противников, инженерам пришлось пожертвовать броней ради этого самого экрана. Если пробить ее, то уничтожить танк не составит проблемы. Лучшим способом для достижения этой цели является концентрированный огонь нескольких единиц. Например, пара AT-AT и AT-ST за несколько залпов разрешат эту проблему

Но ежели ты по-настоящему решил добиться успеха на нелегкой ниве проведения повстанцев к успеху, то обрати взор к небу

Если что и заслуживает внимания среди их войск, то это "самолеты"







Военно-воздушные силы Альянса представлены двумя типами (*airspeeders* и *Y-Wings*). Первые более маневренны и легки, что не мешает им быть неплохо защищенными. Вторые же гораздо медлительнее, но обладают и экраном, и броней, значительно превосходящими аналогичные у коллеги. Защищаться от них не просто, но и не сложно. В том смысле, что просто не забывай к каждой своей группировке присоединять несколько AT-AA, а базу оберегать соответствующими башенками. Пока же они строятся, вполне сойдет и оцепление периметра из штурмовиков.

В завершение еще раз спешу привлечь твое внимание к настоящей "царице полей", которой все-таки остается пехота. Она весьма уязвима и легко уничтожаема, но может захватывать чужие строения и юниты противника. Небольшие группы пехотинцев на дешевеньких транспортах могут запросто решить ход сражения, высодившись на вражьей базе и оккупировав оборонные сооружения, которые при этом начинают палить по своим недавним хозяевам. Зачастую даже тучи башен не могут оградить от этой напасти. Некоторую защиту можно обеспечить, если посадить по солдату в каждую постройку, но это быстро истощит максимально допустимый лимит на количество войск. Да и повстанческий шпион легко справляется с окопавшимися солдатами. В общем, главный и основной совет таков. Будь внимателен. В этой игре исход сражения решается отнюдь не в противостоянии железо-бронированных гигантов. Кроме того, составляя свои боевые соединения, помни о балансе. Любой юнит крайне ущербен и уязвим, находясь в гордом одиночестве. Так что поддержи тяжелых легкими и быстрыми и наоборот, и вперед — к торжеству всегалактической справедливости. ■

Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru

F1 2000

В принципе, любой нормальный симулятор "Формулы" не требует от игрока особого мастерства в освоении, ибо нам доступны все блага цивилизации, давно запрещенные ассоциацией автомобильного спорта. Речь не о напалме или кассетных бомбах, а о таких приятных мелочах, как **Steering**, **Braking**, **Throttle** и прочих **Help**'ах и **Control**'ах. Нетрудно догадаться, что включение подобных опций здорово помогает начинающему пилоту. Однако профессионал (равно как и имитирующий его компьютер) всегда добьется большего, управляя всем вышеперечисленным вручную. Мораль проста: на первых этапах врубай help-систему полностью, но с набором опыта постепенно отказывайся от ее компонентов. Научись обходиться без не шибко нужных вещей типа **Best Line** и **Steering Help**, дополнив свой путь к совершенству отречением от помощи в торможении и автоматической коробки передач. Чтобы не было мучительно скучно, можно параллельно с ростом мастерства регулировать и класс компьютерных соперников. Тебе, конечно, решать, но все-таки быть всесильным интересно от силы пару-тройку гонок подряд, не так ли?

Понял, понял, не так. Ладно, тогда продолжим избиение. Это должен знать каждый: **Throttle Control** при включенных остальных опциях только тормозит! Точнее, не дает разгоняться, но это не принципиально. Если есть **ABS** и **Braking Help**, о необходимости не перегазовывать можно не беспокоиться. В среднем позволяет выигрывать до секунды на круге. Разумеется, не на всех трассах — приходится устанавливать опытным путем. Алгоритм действий прост: во время тест-заездов или квалификации вначале проходим пару-тройку кругов с включенным режимом помощи, потом столько же без него и сравниваем скорость на круге.

Настройки по умолчанию очень сильно зависят от команды, которой принадлежит тот или иной болид, однако в большинстве случаев они смещены в стороны лучшей "поворачиваемости" (т. е. контроля над дорогой) в жертву скорости. На основных трассах это оправдано, однако скоростные треки вроде **A1 Ring** оставят тебя далеко позади. Кажется, выход прост — выбираем лишь **Speed Setup**. Угу, только это приведет к еще большей потере времени. Разумный выход — или оставить **Grip Setup**, либо все настроить самому. Если ты не механик-любитель, бросай все (точнее, ничего не меняй), проваливай квалификацию и ищи свой единственный шанс уже во время гонки. Постарайся финишировать в очках, таких подстав немного. Предыдущих побед для сохранения лидерства должно хватить с лихвой.

Если у тебя включены системы помощи, то основные обгоны будут осуществляться на повороте, а не на длинных прямых, пусть даже твоя машина и превосходит всех в мощности. Противник играет практически честно, стараясь из-



Кулхацкеры вскрыли Газпром

Как сообщает весьма далекое и западное от нас агентство The Register, самый крупный в мире производитель природного газа — Газпром — подвергся атаке хакеров. Представитель сего ведомства по имени "Colonel Konstantin Machabeli" (это так The Register написал, я не виноват) сообщил журналистам, что кулхацкеры взломали защиту и на некоторое время получили доступ к системам газопровода. Контроль над потоком газа был утерян вследствие использования ребятами примитивного троянца. Какого именно — умалчивается. Виновников происшествия до сих пор не нашли. Да и вообще: если у нас условные сроки за кардинг дают прыщавым юнцам, то какие меры наказания могут быть применены по отношению к до сих пор не найденным кулхацкерам, юзающим троянов?..

[illegible]

Забавную услугу придумала Internet Security Systems. Нарисовав собственный апплет Active-X, она предлагает его на халяву любому сайту. Фишка в том, что апплет умеет шарить по хард-диску пользователя, этот апплет запустившего. Нужно все это для поиска, как говорит сама ISS, троянов, вирусов и других программ, которые были заведены на винт без явной санкции юзера. ISS Online Scaner, как утверждают отдельные критики, нарушает этикет и вообще не нужен, так как пользователь сам определит для себя нужные и ненужные проги. К тому же про антивирус Касперского они не слышали? Некоторые сайты выразили желание поставить сканер себе как обязательный при входе на сервер. Проверять апплет лично я не решился...

Святослав Торик
torick@igromania.ru

бегать столкновения и не рисковать лишний раз. Пользуйся этим, элементарно запугивая его, поздно тормозя и входя в поворот одновременно с ним. Стремись занять внутренний радиус. Допустим даже небольшой контакт — в большинстве случаев соперник резко выкрутит руль в сторону и уйдет с твоей траектории. Частенько в траву или песочную ловушку. Следовательно, не забывай про этот трюк, пытаясь отделаться от преследователя: пропусти его вперед и сразу же выпихни на ближайшем повороте. Рискованно, но дело свое делает. Причина такой несправедливости по отношению к компьютеру — ABS, запрещенная для всех в "Формуле", кроме нас. Выводы, господа, выводы.

Теперь о теории поворота. Болиды F1 — это классика: задний привод и никаких извращений. Забудь про управляемые заносы и газ до выхода из шиканы. Торможение до начала поворота — заход по внешнему радиусу — пересечение апекса во внутреннем — полное ускорение — выход во внешний. Чтобы было еще понятнее, включи Best Line или понаблюдай, как это делает компьютер.

Несколько не столь очевидных, но крайне важных моментов. Итак, ты вряд ли будешь откатывать все 60-70 кругов, так что при сокращении дистанции вполне логичным кажется и уменьшение количества топлива в баках. Только вот компьютер этого не делает, приходится исправлять все ручками. Хотя я бы, конечно, ради повышения интереса рекомендовал пропорциональное уменьшению дистанции увеличение расхода топлива и износа резины, но, как всегда, боюсь оказаться не понятым. Если уж ты избрал этот сложный путь, то обрати внимание, что свежесть резины оказывает гораздо большее влияние, чем тяжесть машины из-за лишнего топлива на борту. Используй это с умом, прорабатывая стратегию пит-стопов. И не забывай компенсировать расход бензина по ходу гонки изменением тормозного баланса (по умолчанию — "квадратные скобки") — чем легче становится болид, тем больше смещение на задний мост.

Пара организационных моментов. Во-первых, предупреждай о предстоящем пит-стопе своих механиков ("тильда" по дефолту). Во-вторых, всегда включай лимитатор оборотов при въезде на питлейн (конечно, если ты не "попросил" компьютер делать это за тебя). И в-третьих, поосторожнее с обгонами под желтыми флагами — тебя предупредят, в каком секторе произошла авария.

И напоследок кое-что о не совсем честном способе выиграть. Все просто — машина игрока ломается крайне редко (либо он наглеет до того, что ставит неуязвимость), этим надо пользоваться. Увеличивай вероятность поломки в 7 раз и ставь Formation Lap. Бинго! По окончании прогревочного круга пильетон лишится ровно половины машин, остальные сойдут позже. Надеюсь, доехать в гордом одиночестве до финиша для тебя не проблема? ■

Дмитрий Бурковский

dmitri@.gromania.ru

Need for Speed: Porsche Unleashed



Вопрос, который мне все чаще задают в последнее время, это " ак делать деньги?". И ответ: "Очень просто". На машинках. По крайней мере, в Porsche Unleashed.

Точнее говоря, не на машинках, а на старых автомобилях. Правда, наши с тобой методы несколько расходятся с замыслами создателей. В достаточной степени наивные разработчики полагали, что игроки не будут сразу же продавать свои машины, а просто возьмут их в другую эру и толкнут там как автораритет. Фишка в том, что цены растут не только на классику, но и на откровенные развалюхи, купленные в прошлом году. Таким образом, все достаточно понятно — ребята неправильно оценили возможность рынка подержанных машин! Алгоритм крайне прост: покупаешь разбитую в dead "Порше" 20-летней давности, на месте ее ремонтируешь и сразу же продаешь. Имея в кармане 50 штук, за десять минут делаешь полмиллиона. Если не выходит по каким-то причинам, продаешь восстановленные авто через пару лет (т. е. через один чемпионат). Сути это не меняет — у тебя всегда, повторяю, ВСЕГДА будет неограниченный денежный запас. Примитивно, но такова суровая школа жизни.



Теперь вопрос о том, что все-таки выбирать — Test Driver или Porsche Evolution? Опять просто: выгоднее всего участвовать одновременно в обоих режимах. Моментов несколько. Test Driver — очень неплохая школа, задания разнообразны и оттачивают все моменты вождения. Плюс не требуют денег и обладают приятной особенностью неограниченности попыток тому же начинаешь ты уже с современных автомобилей, переходить на старые медлительные монстры Evolution будет не так сложно. Наконец, все заработанные в Test Driver бонусные машины совершенно бесплатно окажутся в твоем гараже из мира Porsche Evolution

Еще один приятный момент для ценителей: поражение в "битве за бонус" вовсе не означает потерю столь ценного и редкого автомобиля, его еще можно купить, если сразу же после призового этапа заглянуть в магазин. Мораль? Всегда при переходе из эры в эру держи на счету кругленькую сумму в у. е. или небольшую, но со вкусом подобранную коллекцию старых автомобилей в гараже

Дополнительный стимул к коллекционированию добавляет наличие в новых эрах чемпионатов для старых машин ак правило, все это приносит неплохие деньги и интересно в плане новых трасс и типов соревнований (вроде гонок "уйди от копа быстрее, чем я уйду от тебя"). Так что сохрани по одному самому мощному представителю каждого класса. Только будь осторожен с ралли, позаботься о достаточной сумме на ремонт, ибо призовые здесь выдаются лишь по окончании последнего этапа. Впрочем, об этом честно предупреждают

Кое-что о технике поворота. Большинство "Порше" — заднеприводные. Следовательно, классическая, а не раллийная схема. Разумеется, никаких управляемых заносов и европоворотов (не из той оперы, но суть отражает верно). Если хочешь выжить, вообще забудь про изменение скорости во время любого из маневров. Входя в поворот, либо не отпускай газ вообще, либо полностью не касайся педалей. Несколько странно, но это единственный выход не сорвать машину. Как ты заметил, про недопустимость такого экстремального трюка, как торможение в момент поворота, я даже не упоминаю. ЕГО НАДО ДЕЛАТЬ ДО! Извините. Наболело. Ладно, продолжим. Полноприводные машины — тоже не панацея. Как все среднее, сочетают в себе как достоинства, так и недостатки заднего и переднего ведущих мостов. Во всяком случае, это справедливо для спортивных машин, которым не нужна сверхпроходимость Зато позволяет хоть и ущербно, но совершать любимый раллийный трюк — при заносе руль в ту же сторону и быстрое касание педали газа.

Советы россыпью и в индивидуальной упаковке

Не забывай включать ABS, Traction Control и прочие достижения инженерной мысли.

Каждое авто индивидуально и уникально в своем роде. Следовательно, требует отдельного подхода и определенного времени в освоении. А вот вариации одной модели особо не отличаются — разве что аэродинамика купе и тарга чуть получше кабриолета

ВСЕГДА делай ВСЕ апгрейды. Если ты следуешь верному курсу, денег все равно будет полно, а модернизация машины по сравнению с конечным результатом стоит копейки

Подбирай покрышки в зависимости от трассы. Согласись, ездить на слике глупо там, где нет асфальта

Полиция — полные слабаки (в High Stakes бы их...). Однако имеют одну неприятную особенность: при их появлении прочий транспорт предпочитает свернуть с трассы, загородив при этом полдороги. И если даже в обычной ситуации объезжать местных автолюбителей приходится на довольно приличном расстоянии (мало ли... могут, например, неожиданно поменять траекторию. Разумеется, свою на твою), то при появлении полиции начинается полный бред. При виде больших грузовиков и автопоездов вообще лучше серьезно сбавлять скорость и думать о вечном.

"Убить" машину очень сложно, однако при честной игре это посадит тебя на такие бабки..

Объездной путь не всегда объективно лучший. Если что-то не получается, просто попробуй другой вариант прохождения.

И напоследок — мой любимый совет. При серьезных проблемах с определенной трассой поменяй свою машину на БОЛЕЕ СЛАБУЮ. Крутость водителя определяется далеко не объемом двигателя и мощностью его автомобиля... ■

Юрий Бушин
yurg@ag.ru

Shadow Watch

Точность

Вероятность поражения противника зависит от параметра **Точность**. Если противник прикрыт (будь то стул, дверь, угол стены), присел на колено, лежит на полу или бежит, шанс поразить противника уменьшается на 50%. Эти правила действуют одинаково как для ваших бойцов, так и для врага.

Если твой боец выстрелил и промахнулся, то вероятность попадания в следующий раз увеличивается в два раза (максимальная вероятность попадания — 99%). Отсюда маленькая военная "хитрость": при стандартном количестве AP=3 лучше, по возможности, 2 AP резервировать на открытие огня. Тогда, если с первого раза вероятность попадания составляла 50% и ваш боец промахнулся, то со второго выстрела она уже будет 75%! Промахнуться будет нелегко. В кампании твои бойцы могут повышать свою **Точность** в процессе развития игры через развитие соответствующего навыка

Время на ход

Существенный показатель — это количество очков действия, время на ход. Оно измеряется в *Action Points*, или попросту — AP. Каждая миссия начинается с того, что твои бойцы получают по 3 AP, которые они могут расходовать по твоему усмотрению. Неизрасходованные AP могут перейти в следующий ход, но их значение не может быть менее 3 и более 9. AP расходуются на любое действие, будь то передвижение, стрельба или манипуляции с окружающими предметами. Во время хода AP могут увеличиться или уменьшиться через повышение/снижение уровня **Инициативы** благодаря некоторым событиям во время боя. Вот список событий, изменяющих уровень AP:

В первый раз: услышать громкий шум; попасть под обстрел; получить ранение;

Всегда: попасть в радиус поражения гранаты; увидеть падение своего; увидеть, как ранят своего.

Такие действия, как поворот, считаются несколько иначе. За 1 AP можно совершить три поворота на 45 градусов.

Прикрытие

Важная тактическая особенность игры, которой следует пользоваться, это режим **Прикрытия**. Когда боец вооружен (не считая Геннадия и Рафаэля) и **Прикрывается**, все его свободные AP трансформируются в единицы прикрытости *Cover Points* (далее CP). Как только "прикрытый" боец израсходует все CP, он опустит оружие и будет ожидать следующего хода. Режим **Прикрытия** действует с момента его активизации и до начала следующего хода. CP — это третье по счету число, показываемое под портретом бойца в тактическом экране. Если в режиме **Прикрытия** врага заметит более чем один боец, наиболее опытный из них попытается поразить врага из своего оружия первым. Если он промахнется, то поразить противника попытается следующий ближайший к врагу боец (и так, пока либо противник не будет поражен, либо не закончатся CP ваших бойцов)

Пока твои бойцы не поднимут тревогу, ни Бир, ни Майя не могут действовать в режиме **Прикрытия**, т. к. их оружие не может стрелять в бесшумном режиме. Тревога может быть поднята либо громким шумом, либо криком раненого или сбежавшего от тебя противника



Урон и Броня

Если твой боец попал в противника и нанес ему **Урон**, противник погибает или остается раненым. Когда бойца поражает пуля или взрыв гранаты, он падает на землю. Вероятность того, что боец нанесет смертельный урон, называется **Энергией**. У Майи он смертоносен из-за ее снайперских навыков, а Лили обладает куда меньшим шансом убить противника с первого выстрела. **Энергия** Рафаэля зависит от используемого им типа гранат. Вот стартовые показатели **Энергии** твоих бойцов

Арчер: 80
Бир: 70
Лили: 50
Майя: 90

У Майи и Лили есть возможность обучиться специальным навыкам, повышающим уровень **Энергии**. У вражеских бойцов это значение колеблется от 50 до 70, в зависимости от типа оружия и специальных навыков. В рукопашном бою **Энергия** не учитывается, т. к. любой урон автоматически засчитывается как **Ранение**

Твои бойцы начинают миссию облаченными в **Броню**. Если бойцу нанесли **Урон**, его броня разрушается и портрет бойца окрашивается в желтый цвет. Если боец опять получает ранение, он становится **Раненым** и его портрет окрашивается в красный цвет. Следующее ранение для него будет смертельным. **Раненые** бойцы постепенно лечатся. В следующей миссии портрет **Раненого** снова окрашивается в желтый цвет

Бир может изучить новый навык **Advanced Armor**, после чего сможет носить более тяжелую броню. В этой броне после первого ранения степень защищенности понижается на 1 пункт, т. е. он становится облаченным в обычную броню. Бир также может изучить навык **Тяжелой Брони**. С этим навыком после первого ранения его броня понижается на 1 пункт, и так, пока полностью не исчезнет. В итоге Бир может изучить навык **Armorer Skill**. С этим навыком все остальные бойцы получают **Advanced Armor**

Гранаты

Гранаты Рафаэля — самое необычное оружие в игре. Правила использования гранат несколько отличны от огнестрельного оружия. Если Рафаэль бежал, то шанс успешного броска уменьшается наполовину. В обычных условиях шанс поражения цели равен 100% минус 10% за



каждую клетку дистанции до противника. Граната не может быть брошена дальше чем на 9 клеток. Если граната пролетела мимо цели и стукнулась о препятствие, она может отскочить в случайном направлении в соседнюю клетку и будет "скакать", пока не попадет кому-то под ноги или в пустую клетку.

Помимо целенаправленных бросков под ноги, Рафаэль может кинуть гранату в клетку между группами противника. Эта клетка появляется в списке целей (нажми клавишу TAB).

При взрыве **Concussion Grenade** враг будет брошен на пол с вероятностью 75%. В этом случае цель получает вероятность в +50% стать **Раненым**.

На твоих бойцов **Concussion Grenade** не действуют, так как их боевые костюмы снабжены респираторами. Враг же, попавший в радиус поражения, теряет сознание, падает на пол и получает штрафные 50% вероятности получить урон от выстрела твоего бойца.

Со временем в арсенале Рафаэля появятся **Proximity Grenade**. Если рядом с местом падения гранаты никого нет, детонатор переключается в режим ожидания цели. Как только кто-то встанет рядом с ней (неважно, свой или чужой), он незамедлительно сработает.

Последнее слово в арсенале Рафаэля — осколочная граната. Осколочная граната обладает радиусом поражения до 2 клеток. Вероятность поражения осколками рассчитывается исходя из занимаемого положения бойцом и его CP, а также с учетом того, какие объекты прикрывают бойца. Каждый боец, попавший в радиус поражения, может быть ранен с вероятностью 80%.

Инициатива и Мораль

Миссии Shadow Watch построены на сложном походовом механизме с уникальной и необычной системой взаимосвязи **Инициативы**, **Морали**, **Энергии** и **AP**. Каждый ход твои и вражеские бойцы получают определенное количество AP. Боец с наивысшим количеством AP получает ход первым. Соответственно, есть ряд факторов, влияющих на общее количество AP. Это и моральные факторы, и снижение/повышение инициативы и энергии. Прилив адреналина в крови увеличивает AP до тех пор, пока мораль бойца не достигнет критической точки. Тогда боец теряет над собой контроль и становится **берсерком** или трусливо прячется в режиме **Прикрытия**, пока мораль снова не повысится. Инициатива понижается или повышается в зависимости от эмоционального состояния бойца.

Стрессовые ситуации, которым подвергается боец, могут повысить количество AP, так же, впрочем, как и уменьшить его. Первый враг, попадание под обстрел и т. п. приносят некоторое количество дополнительных AP. Но каждый боец обладает ограничением количества переносимых стрессовых ситуаций. И это ограничение равно уровню морали. Когда количество AP становится равно **Морали**, боец теряет право хода. Когда же уровень AP превосходит **Мораль** — случается нервный срыв. Если у бойца случился нервный срыв, ты теряешь над ним контроль до тех пор, пока его AP не станут ниже **Морали**. В течение всего этого времени портрет бойца окрашен в серые тона.

Состояния

Трусливость

Арчер, Майя и Лили, получив нервный срыв, впадают в состояние трусливости. Присев, они стараются покинуть неблагоприятное место. AI старается найти такое место, где боец был бы как можно менее заметен. Все свои AP бойцы могут использовать, чтобы открыть огонь по видимым противникам.

Паника

Геннадий после нервного срыва ударяется в панику. Паникующий сломя голову бежит с поля боя, пренебрегая собственной безопасностью. В этом состоянии боец может открыть огонь в случайном направлении, при этом его **Точность** значительно снижается.

Берсерк

Некоторые бойцы после нервного срыва впадают в состояние неконтролируемого буйства, граничащего с умопомрачением (например, Бир и Рафаэль). Такой боец, пренебрегая собственной безопасностью, атакует ближайшего противника и стреляет в него до тех пор, пока цель не будет уничтожена.

Подкрепление

Не следует забывать, что противник может призвать помощь во всех типах миссий, за исключением **Штурма** и **Обороны**. Это происходит, если ты выигрываешь у противника. Как только погибает последний враг, начинается отсчет времени до подхода подкрепления — 10 ходов. Если ты не успеешь эвакуировать своих бойцов, придется снова ввязываться в бой. Лидер миссии предупредит, когда подкрепление должно будет прибыть.

Скрытность

Возможность действовать незамеченным — существенный, а порой и ключевой момент в успешном выполнении миссии. Остаться незамеченным — порой это требование к миссии, например, класса **Thief** и **Surveillance**. Пока тревога не поднята, не все противники движутся по карте. Некоторые из них перемещаются по карте по определенным маршрутам, патрулируя территорию.

Враг может поднять тревогу, если сочтет, что что-то идет не так. Иногда он попытается сделать это в твой ход. Тогда остается шанс убрать его до провала миссии. Тревога будет поднята и в том случае, если противник не будет убит с первого (бесшумного) выстрела.

Некоторые бойцы обладают специальными навыками скрытых перемещений. Пистолет Лили оборудован глушителем, и ее навыки в боевых искусствах считаются бесшумными. Автомат Арчера также снабжен глушителем.





Ну, вот и все основные хитрости и особенности игры раскрыты. Учитывая эти особенности, тебе будет проще освоиться в непростом мире **Shadow Watch**. Дополнительную информацию советую посмотреть на сайте *http://www.freelancer.ag.ru*. ■

biodivers@bcc.seu.ru



Меч и Магия 8: Эпоха Разрушителя

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Священник + Некромантка = Любовь

Приветствую вас, господа.

Я никогда не говорил вам, что являюсь страшным фанатом серии Might and Magic? Не говорил? Так вот, знайте — это мой любимый ролевой сериал. В чем его, бедного, последнее время только не обвиняли, это же ужас какой-то! Однако справедливости ради нужно признать, что многие упреки вполне заслужены: восьмая серия вопиюще вторична, она очень короткая, крайне простая в прохождении и не очень сбалансированная. "Игромания" уже напечатала целых два солюшена этой игры (какова честь, а?), на мои же плечи, как обычно, легло написание советов, задача которых — облегчить прохождение и сделать его максимально ненапряжным. Приступим.

Кого брать-то?

Если вы еще не выбрали себе персонажа, за которого будете играть, то однозначно берите Некроманта. Некромант — это полный аналог класса Sorcerer из предыдущих серий, только магия Света ему недоступна. Серия Might and Magic вообще отличается в этом смысле изрядной несбалансированностью. Магия в ней на порядок эффективнее Мощи. Так вот, волшебник, имеющий доступ ко всем четырем школам элементной магии и к магии Тьмы на уровне Grand Master, решит ВСЕ ваши проблемы. Полет, невидимость, прыжки, телекинез, телепортация, наложение заклятий на предметы и оружие — это все к нему. Прокачанный Некромант (вернее, Некромант, превратившийся в Лича) кладет десятки врагов легким движением руки и при этом еще лечит партию. Соответственно, этот маг — лучший выбор для собственного героя.

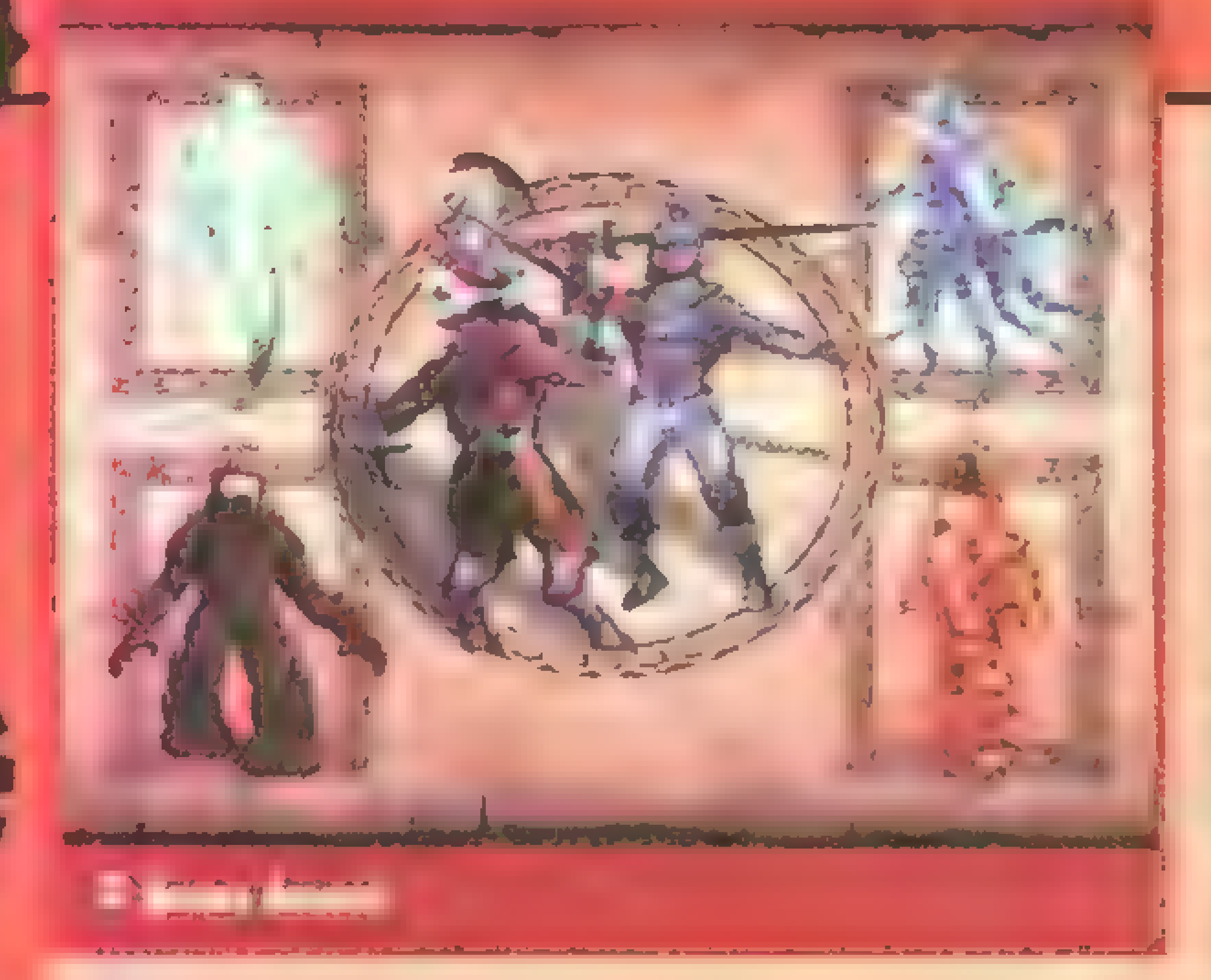
Следующий естественный вопрос: кого еще брать в компанию? Сразу же после начала игры в деревушке людоящеров (локация Dagger Wound Island) вы сможете взять в партию вампиршу Elsbeth Lomentia (гостиница Adventurer's Inn) и клерика Fredrick Talimere (в его собственном доме). По поводу наличия в партии клерика вопрос более-менее ясен — он нужен! Без универсального лечителя, к тому же — единственного класса, способного стать Гранд Мастером магии Света, далеко не уедешь. С вампиром сложнее. Как и все гибридные классы, он какой-то недоделанный. Однако, по моему личному мнению, наличие вампира способно очень существенно облегчить жизнь игрока. Во-первых, как ни крути, а это — второй лечитель. Да, ему не подняться выше Мастера в сферах Body, Spirit и Mind, но и Бог с ним! Зато его собственное уникальное заклинание Lifedrain при должной прокачке будет с легкостью снимать с врагов по 120-150 хитпойнтов (HP) всего за 5 единиц маны (SP)! Это заклинание считается низкоуровневым, поэтому скорость перезарядки после него — очень высокая. Хорошо прокачанный клерик, как правило, отходит от банального подлечивания товарищей и начинает сам молотить врагов дорогими и медленными заклинаниями Света, и в этот момент вампир, прокачанный в Body Magic до 12-15 уровня, с легкостью берет на себя функцию лечителя, успевая при этом еще долбить супостатов уже упомянутым Lifedrain. Вторая наиполезнейшая способность вампира — заклинание Levitate. С ним вам будут абсолютно по барабану все ловушки в полу, лужи лавы и тому подобная гадость. Конечно, подземелья Might and Magic VIII совсем не такие большие и страшные, как, например, в шестой серии, но, тем не менее, прохождение Dark Dwarf Compound, Cyclops Larder и Chain of Fire может стать очень медленным и мучительным без этого спелла. В завершение хочу напомнить, что вампиры — отличные алхимики и идентификаторы, и на этом вопрос с ними можно закрыть.

Теперь о втором некроманте. Да, я считаю, он нужен. Вы только попробуйте, и увидите, как вам понравится! Совсем слабого мага 5-го уровня можно взять там же, где и вампиршу, в таверне на Dagger Wound Island, но я лично посоветовал бы подождать, пока к вам не присоединится Karanya Memoria, живущая в Ravenshore недалеко от гавани. Дабы она вступила в вашу группу, необходимо, чтобы партия набрала определенное количество очков славы (это мой собственный вывод, так как уровень Некромантки был выше, чем средний по партии).

Мои вечные любимцы, Темные Эльфы, — это просто какое-то издевательство разработчиков! И не маги, и не воины: и здоровья вечно не хватает, и мана быстро кончается. Играть за этот класс не стоит, однако великолепнейшая девица Dark Elf Patriarch по имени Cauri Blackthorne предложит присоединиться к вам после того, как вы расколдуете ее, окаменевшую, в Murmurwoods. Сделать это можно почти в самом начале игры, так как стоит она у самой дороги и вам не нужно будет убивать всю дрянь, что пасется в локации. Для вашей партии это ценнейшее приобретение. Судите сами: у красотки — 50-й уровень (!), она является Мастером во всех четырех школах элементной магии, Гранд Мастером — в навыках Bow, Dark Elf Abilities, Merchant (забудьте о финансовых проблемах!) и Chain. Скорее всего, магические способности этой эльфийки на тот момент окажутся выше, чем у ваших Некромантов, и вы за здорово живешь получите доступ к невидимости, полету, заколдовыванию предметов и тому подобным радостям.



Брать или не брать Рыцаря? Вопрос отнюдь не риторический. Я знаю кучу людей, которые очень любят этот класс и непременно включают его в свою группу. По идее, если уж действительно брать чистого воина, то именно Рыцаря, а не Тролля или Минотавра. Эти классы, по моему скромному мнению, не более чем прикол разработчиков и их попытка внести в игру побольше оригинальности. Очень приличный вояка присоединится к вам при зачистке Mad Necromancer's Lab: Blazen Stormlance — это Чемпион 50-го уровня, Гранд Мастер во всевозможных "рыцарских" навыках, плюс к тому



на нем очень приличные доспехи! Поэтому, если у вас в партии уже имеется рыцарь, увольняйте его к чертям собачьим и берите Блэйзена (тем более что вам все равно придется присоединять его к группе, чтобы отвести к дочке в Garrote Gorge)

Обязательно берите в партию Лича по имени Vetrinus Taleshire (тот самый, который апгрейдит Некромантов). Этот парень — 50-го уровня, он Гранд Мастер во всех четырех элементных школах и в магии Тьмы, плюс ОН ЗНАЕТ ВСЕ ЗАКЛИНАНИЯ. С его приходом в партию игровой процесс чрезвычайно ускоряется и упрощается! Правда, чтобы его взять, необходимо выполнить квест с заключением альянса и набрать определенное количество очков славы, так что, бывая в Shadowspire, просто заходите к нему и предлагайте присоединиться. Когда он согласится, можно смело увольнять эльфийку Cauri Blackthorne — с деньгами у вас к тому моменту проблем уже быть не должно, да и выстрелы из лука выглядят как-то смешно по сравнению с мощнейшими спеллами этого Лича.

Что касается Драконов, то это сугубо личное дело каждого игрока. Здесь я никаких советов дать не могу. Однако как бы ни был этот класс силен и здоров, такого массового геноцида врагам, как Лич, ему в жизни не устроить! Плюс уровень всех присоединяемых к партии Драконов существенно ниже среднего уровня остальных персонажей.

И последнее. В игре довольно нелогично решен вопрос о возможности иметь в партии представителей враждебных группировок — Некроманта и Священника, Дракона и Рыцаря. Тем не менее, раз уж это так, грех этим не воспользоваться

Прокачка и экипировка

В начале игры, пока партия еще слаба и неопытна, выгодно надевать амулеты и кольца, повышающие статистику персонажей. Такие предметы встречаются довольно часто, их эффект заметен невооруженным глазом. То есть почти каждая лишняя единичка параметра Endurance повышает количество HP, Speed — Armor Class, Intellect и Personality — SP у Некромантов и Клериков соответственно. Со временем, когда у героев эти параметры вырастают до высоких значений, предметы, повышающие их, теряют свою пользу. То есть, если интеллект Лича составляет, скажем, 100-120, то повышение его на 15-20 единиц может вообще не принести вам ни одного лишнего SP! На этой стадии игры имеет смысл брать предметы, повышающие непосредственно SP, HP и Armor Class. Старайтесь, чтобы все ваши персонажи имели примерно одинаковый класс брони и сопротивляемости различным атакам

Обязательно укрепляйте свои доспехи и оружие (Harden Item). Этот эликсир совсем не дорог, а сэкономит вам кучу нервов. В основном ломаются броня, щит и шлем, изредка — оружие и сапоги. В отличие от предыдущих серий, мне ни разу не удалось разбить кольца и амулеты. В основном поломка происходит, когда персонаж умирает или теряет сознание, а еще вещи часто бьются от атак живых булыжников (Dark Dwarf Compound и еще некоторые подземелья). Определенная проблема есть с уникальными предметами — их укрепить невозможно, а уж если сломаются, то вряд ли починишь. Я советую в опасных ситуациях кастовать на таких персонажей Preservation, тогда они могут сколько угодно падать в обморок, на состоянии их шмоток это никак не отразится

Магия

В каждой из трех последних серий Might and Magic разработчики слегка меняли набор и свойства заклинаний. И в Day of the Destroyer, на мой взгляд, одним из самых лучших заклинаний, причем доступным почти с самого начала игры, является Acid Burst. Оно не просто наносит врагам огромный damage, но и действует абсолютно на всех противников, особенно эффективно — на живые камни и кристаллических монстров

Самая же рулезная вещь в игре — это, однозначно, Souldrinker. Эта штука не только снимает со ВСЕХ видимых вами врагов по 120-150 HP, но и лечит при этом вашу партию! Поднимаемся повыше в воздух, чтобы иметь побольше неприятелей в поле зрения, 2-3 раза кастуем этот спелл каждым имеющимся Личем, после чего спокойно обираем десятки трупов, телепортируемся куда-нибудь, где можно вылечиться и продать награбленное (лучше всего — на Dagger Wound Island), и назад! Таким способом любую локацию можно зачистить за полчаса реального времени.

Откровенно враждебные локации не бойтесь зачищать заклинанием Armageddon По моему опыту, оно никак не влияет на тех жителей, что сидят по домам и оказывают вам услуги, а тех, кто без толку шляется по окрестностям, жалеть нечего!

Довольно странная особенность данной серии заключается в том, что монстры, имеющие природу одной из стихий, почему-то не имеют иммунитета к соответствующей магии. Самый простой пример: Gogs прекрасно убиваются огненными заклинаниями

У вашей партии должно всегда, каждую секунду быть активизировано заклинание Wizard Eye, независимо от того, находитесь вы в дружественном городе или во враждебном подземелье. В зависимости от конкретных обстоятельств полезно наколдовывать на героев Protection from Fire, Air, Earth и т. д. С появлением в арсенале Священника заклинания Day of Protection переходите на него — несмотря на высокую стоимость, оно оправдывает себя на все сто. Кастуя Flight, не забывайте про Feather Fall, иначе при попытке быстро спуститься партия может просто разбиться вдребезги.

Используйте заклинание Jump, чтобы забираться на такие вершины и площадки, куда невозможно взлететь обычным порядком

Советы по ходу игры

Костяные драконы всех разновидностей на расстоянии гораздо опаснее, чем вблизи. Мой опыт показал, что их намного проще и быстрее убивать в реальном времени в ближнем бою Почему-то, находясь вплотную к вам, эти твари почти не попадают по персонажам.



Когда вы приведете спасенного вами Чемпиона Blazen Stormlance к его дочери, проследите, чтобы у него в руках было квестовое копье Ebonest, в противном случае девица может не узнать отца.

Маленькая поправка к солюшену, опубликованному в предыдущем номере "Игромании", относительно загадки обелисков. Midsummer Day, или Иванов День, — это 24 июня.

Вот собственно, и все, господа. На том — до свиданья. ■

Кендер Удвок
psvh@cityline.ru



Gunship!

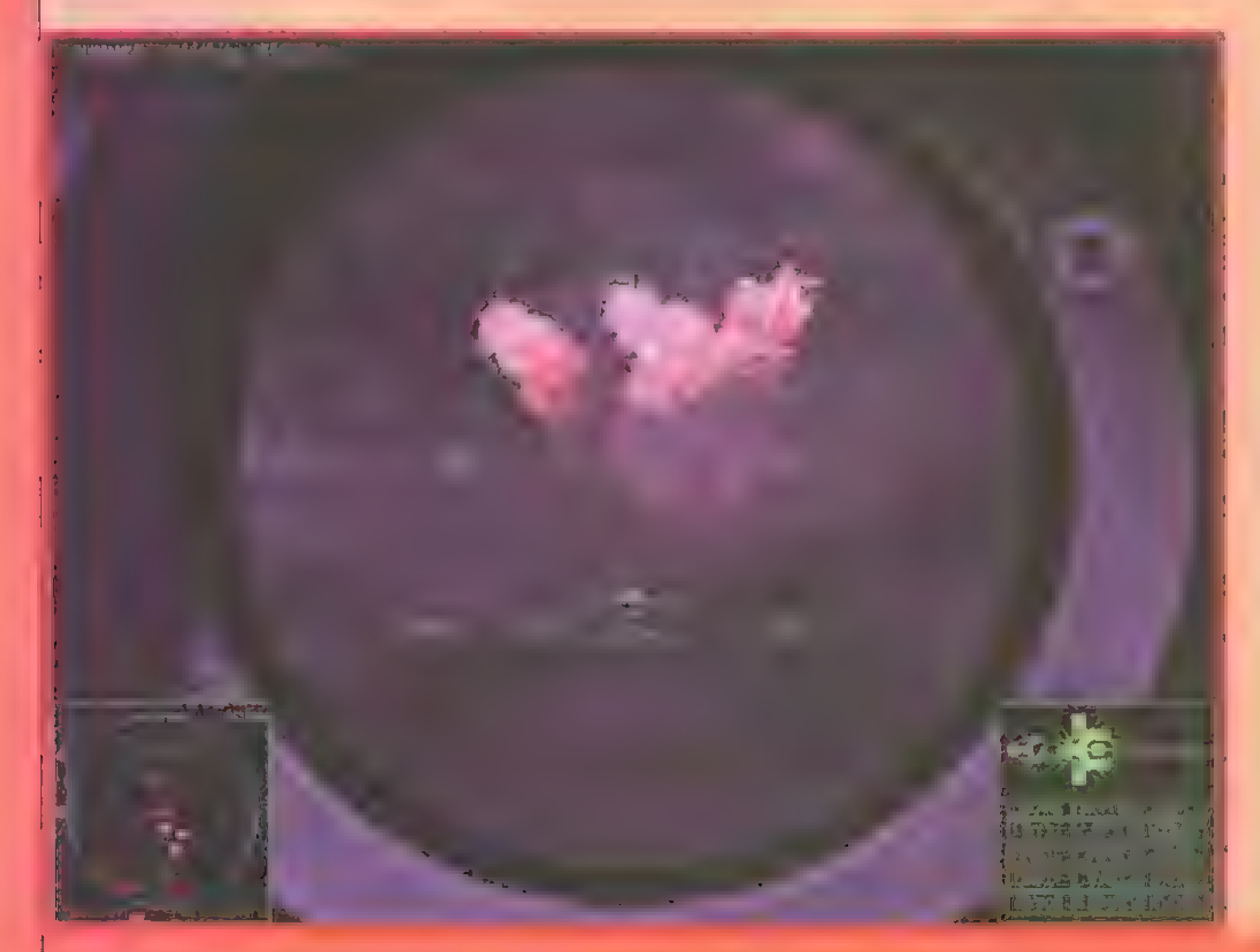
Вдумчиво изучай задания миссии и заранее выбирай цели. Если сказано "не дать пройти врагу через такую-то границу и уменьшить потери конкретно этого танкового взвода", сначала мотай к взводу, ибо границу врагам нужно именно пересечь, а значит, долго ползти, в то время как по танкам достаточно просто стрельнуть

Твои напарники обычно действуют по следующему принципу: с заданной скоростью летят к выбранной путевой точке, если при этом замечают любых врагов, то останавливаются и начинают их расстреливать. Приоритеты не очень-то помогают: к примеру, сказано им "выносить комплексы ПВО", а они вполне могут начать обстреливать мирные бронетранспортеры ввиду того, что "они здесь, а до ПВО еще лететь и лететь". Помешать тратить патроны и время ты практически не в силах. Прилетев на путевую точку, они согласятся лететь на следующую лишь при двух условиях: либо им надоест висеть над старой, либо ты скажешь именно этому звену "Move to the next waypoint". Попытка вывести на них толпу врагов обычно приводит к тому, что вертолеты гибнут, а оппоненты ползут дальше. Так что никогда не рассчитывай на напарников. Использовать их можно лишь для небольшого ослабления сил врага и то в случае, если торопиться в миссии особо не надо (к примеру, при налете на защищающегося врага). Держись неподалеку, по возможности экономь боеприпасы Как только у них начнутся проблемы (а они у них начнутся, как только враг подберется поближе) — наступит пора вмешаться тебе

Обычно можно включить Hover hold где-нибудь над поляной в лесу и, периодически выныривая из него и пуская ПТУР, методично убивать врагов НЕ трать ПТУР на пехоту, авиацию (кроме случаев, когда воюешь только против самолетов-вертолетов противника) и обычные машины. И периодически поглядывай на радар враги отличаются повышенной шустростью и вполне могут двинуться к тебе, если сначала не могут тебя достать. Если такое произошло, то не давай им шанса тебя догнать, отлетай от них, временами постреливая

Пехота — один из самых жутких противников Обычно их (пехотинцев) много, они рассеяны по большой местности и готовы выпустить в тебя целую тучу самонаводящихся ракет. Против них помогает НУР типа В... если успеешь его выпустить. Или артиллерия, что обычно эффективнее и удобнее





Танки и бронетехника также не подкачали Вроде как Microprose собирается выпустить симулятор танка, который будет работать с Gunship'ом. И можно будет весело играть: одна толпа на танках и вертолетах против другой такой же толпы. Интересно, что из этого получится, особенно учитывая то, что по сети играть в Gunship и так очень весело. Так вот, танков стоит бояться почти как пехоты. Если они подберутся к тебе и смогут прицелиться, то проперфорируют твой вертолет за считанные секунды. Отсюда вывод: не позволяй им подобраться близко. Уничтожать ПТУР'ами можно при низкой сложности игры или критической нехватке боеприпасов и близком конце миссии, иначе — НУР типа А и С, в крайнем случае — пушкой

А вот о ЗРК можно особо не беспокоиться Они лениво выпускают ракеты, от которых можно также лениво уворачиваться: сбросил контрмеры и резко ушел вверх или вниз; если нет возможности, то влево или вправо. Кстати, резкий уход по высоте часто позволяет уйти от ракеты и без помощи всяких контрмер. ЗРК хуже бронированы, чем танки, и больше тормозят при наведении — поэтому их можно выносить с близкого расстояния НУР'ами и пушкой. Но лучше, опять же, издалека ПТУР'ами

Вертолеты почти никакой опасности не представляют. Они очень долго тормозят, редко стреляют и легко сбиваются тепловыми ракетами или ПТУР'ами (а если неосторожно подобрались слишком близко — и всеми остальными видами оружия). Самолеты сбиваются только тепловыми ракетами, по возможности — выпущенными им в хвост (хотя обычно выбора нет, так что стреляй, куда стреляется)

Летая над лесом, будь очень осторожен. Если в нем прячутся враги, то их зачастую не ви-



дишь, пока не окажешься точно над ними. В этом, правда, есть один плюс: они также замечают тебя только когда ты окажешься буквально у них над головой. Главное тут — не тормозить (в прямом смысле), а отлететь подальше, развернуться и... дальше по обстоятельствам. Кстати, иногда при поиске врага в лесу очень выручает прибор ночного видения: танк с работающим двигателем очень ярко выделяется на общем фоне.

Что касается управления полетом: обязательно включи реалистичный режим. Летать в аркадном, конечно, попроще, но... в нем сложнее выигрывать. Точно такая же картина наблюдалась в Comanche 3: более сложный режим управления, если к нему привыкнуть, позволяет полнее использовать возможности своего вертолета, эффективнее рулить педалями, летать боком и хвостом вперед, управлять высотой.

Не надо летать на большой высоте. Единственно исключение: когда висишь на месте, а враг находится далеко, зачастую набор высоты оказывает положительный эффект на работу системы наведения. И как только выпустил ракету, тут же ныряй обратно: наведение редко сбивается. Намудрили ребята в Microprose, м-да. Ну а при обычном полете хорошо бы держать высоту 200-250 футов. Не стоит подниматься выше (больше шансов, что засекут), равно как и спускаться ниже (меньше шансов уйти от ракеты, если засекут).

У артиллерии кроме очевидных плюсов (большая зона поражения; мощный удар) есть еще и вполне серьезные минусы. Ее сложно навести на цель, не подставив себя, и — самое главное — ее очень любят использовать твои напарники. Да и, похоже, вообще многие наземные силы. Поэтому если уж смог прицелиться в группу врагов, сразу вызывай туда всех артиллеристов, какие есть — все равно две трети будут заняты (естественно, они об этом тебе не скажут). После этого торопливо покидай данный район, пока враги тебя не заметили.

Очень часто, когда необходимо экстренно развернуться, вполне можно отталкиваться от деревьев, зданий и прочих объектов. Вертолет при этом будет повреждаться, но обычно настолько медленно, что цель вполне оправдает средства.

Кстати, насчет повреждений. Важен лишь столбик повреждений — только он показывает реальное состояние вещей. Если система предупреждения орет: "двигатель отказал... крыло отвалилось... винт улетел...", не беспокойся. Во-первых, ты все равно ничем помочь не можешь, а во-вторых, скорее всего, ты этого и не заметишь, а будешь лететь как летел. Но если столбик повреждений закрасился почти полностью, а ты находишься в гуще врагов, тут выход один: нажать "Exit mission" и надеяться, что для победы уже пролито достаточно вражеской крови.

"Q" показывает список клавиш, используемых в игре, и их назначение. Обязательно изучи.

Возможность работать оператором наведения стоит использовать лишь тогда, когда нужно быстро выбрать нужную цель из группы. Во всех остальных случаях о ней лучше забыть.

И помни: твоя задача — не уничтожить всех и вся, а ослабить силы врага настолько, чтобы с ними смогли справиться наземные войска. Удачи! ■



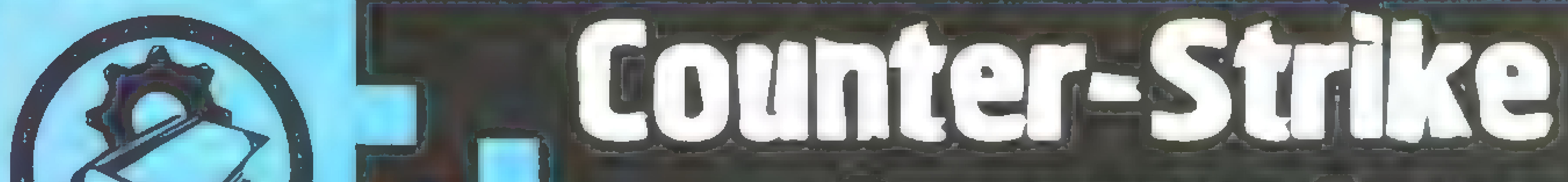


Наезды на Напстер продолжаются

Сначала "Металлика". Эти бравые ребята вежливо попросили создателей программки Napster (подробнее об этом чуде ты можешь прочитать в третьем номере "Игромании") убрать из листинга все треки группы. Программисты честно ответили: не могем. Треки не расположены на их сайте, они не несут ответственности за присутствие "Металлики" в формате MP3 и вообще, мол, чего привязались? У нас честная шароварная прога, чай, не вирусы распространяем. Теперь к Напстерам привязался рэппер и по совместительству большой друг Эминема, Dr Dre. Те же наезды: уберите мои композиции, иначе я вас всех!.. В ответ получил точную копию документа от Напстеров по посылу "Металлики" далеко и надолго. Но рэпперы не сдаются! Dr Dre утверждает, что некоторые университеты Соединенных Штатов содержат на винте треки с его альбомов. Плюс к этому заслуженный деятель рэп-эстрады начал запугивать людей, составляющих с помощью Напстера MP3-коллекции, чуть ли не Страшным Судом. Вроде бы особого действия сии призывы не возымели, но если за рэпперами и металлистами подтянется заслуженная попса США с большими кошельками тов. продюсеров, создателям Napster может не поздоровиться.

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Семья
Тамбовских Волков
volk@igromania.ru



Counter-Strike

Террористы в Полураспаде

Здравствуй, читатель. Сейчас ты читаешь материал, не являющийся обычным для "Игромании". Counter-Strike — это не отдельная самодостаточная игра, каковые принято описывать в "Матрице" и "Хинтблоке". Перед тобой — мод для Half-Life, хита позапрошлогоднего сезона. Причем внешне Counter-Strike напоминает другой известнейший мод — Action Quake/Action Half-Life Прямо-таки один в один! Правда, чисто визуально: одного оружия там черт знает сколько! Я уж не говорю про существование денег, оригинальные карты и абсолютно иной, нежели в AHL, смысл игры

Помнится, когда мы впервые скачали и установили Counter-Strike, у нас не было никаких иных намерений, кроме как полюбопытствовать, чего это такое, составить впечатление да и вырубить его куда подальше с последующей деинсталляцией вон с диска. Как бы не так. Только через восемь часов, прошедших с момента запуска игры и выхода в И-нет, мы были вырваны из виртуального забытья фактом повисания компа. Комп по-быстрому отвесили методом жестокой перезагрузки, и игра продолжилась. Напролет всю ночь и до самого утра

А потом, вдохновившись идеей CS, редакция порешила ввести новую рубрику, которая призвана стать своеобразным ответвлением "Хинтблока". Нечто типа "Мультиплеерного Хинтблока". То бишь советы и рекомендации по мультиплеерной стороне игр, а также и просто той или иной степени подробности руководства по играм чисто мультиплеерного профиля (таким, как Counter-Strike). Начиная с этого номера и теперь постоянно.

Необходимое

Если ты решил поиграть в Интернете, то прежде всего лезь на сайт *www.Counter-Strike.net*. Скачивай оттуда седьмую бету и прилагающиеся патчи. Устанавливай все как есть, после чего запускай Half-Life. Запускай *Custom Game*, затем выбирай *Counter-Strike* и жми на *Activate*. Теперь лезь в личные настройки и меняй всю раскладку. Просто HL справедливо полагает, что каждому моду — своя раскладка. И он прав. Ибо в CS есть "лишние" клавиши типа "Buy...", которые нужно биндить отдельно и навсегда. Все. Теперь вылезай, инсталлируй GameSpy (если его у тебя еще нет) и добавляй туда сервер-лист, указав мастер-сервер, прописанный в readme последнего патча или беты (а еще лучше посмотреть на сайте CS)

Внутри

Полицейские и воры

Для тех, кто только собирается идти играть, расскажу про саму суть игры. Во-первых, мод мультиплеерный, даже скорее тимплейный: по сюжету имеется две команды. Одна — террористы, другая — контртеррористы. Старая добрая схема "Полицейские и воры". Здесь воры укрывают заложников, их задача — вынести всех полицаев. Задача полицаев альтернативна: либо вывести всех заложников к определенному месту на карте (обычно это место, где начинают матч контртеррористы), либо просто-напросто перестрелять террористов. Другой вариант террористы должны подложить бомбу и выждать полминуты, пока она не взорвется, а копы должны либо перестрелять всех бандюганов, пока те бомбу не заложили, либо обезвредить уже заложенную. Осложняет задачу обеих сторон такой немаловажный факт, как убийство заложников. Убьешь хотя бы одного — тебе штраф впишут. Если ты коп, который умудрился-таки спасти заложника, не подставив его под пули, получишь награду.

Зеленые президенты

О наградах. Counter-Strike — не просто экшен, это еще и экономический симулятор (как говорят в таких случаях, "менеджмент"). Дело в том, что у обеих сторон есть некий начальный капитал. По правилам, в начале игры, когда обе команды будут сформированы и начнется очередной тур, всем выдадут некое количество зеленых президентов, с помощью которых в зоне "покупок" можно прикупить оружие (только две штуки — *Primary* и *Secondary*), экипировку, боезапасы. В магазин можно зайти в любой момент игры, если ты еще не умер и находишься рядом с базой. Не стоит забывать про эту возможность, при случае советуем прикупать, например, патронов для оружия или пару-тройку гранат

Но самая большая подстава с деньгами — поражение. За проигрыш с команды снимут некое количество денег (по умолчанию — $1400), которое с каждым новым проигрышем будет увеличиваться.

Экшен

После окончания шоп-тура начинается само действие. Команда террористов прикрывает все входы в здания и комнаты с заложниками,



а контртеррористы пытаются снять охрану и пробиться внутрь. На самом деле победа на каждом уровне обуславливается своими законами. Например, на одной карте контртеррористам проще убить всех злодеев, нежели париться из-за трех ученых, которых еще и довести сложно бывает. То же касается и самих террористов. Бывает иногда, что спрятаться среди ученых — лучший выход. Копу придется ОЧЕНЬ ОСТОРОЖНО стрелять по террористу, ибо в случае попадания в заложника может случиться так, что миссия будет ими, копами, проиграна! И это помимо снятия бабок с личного счета контр-террориста.

Рутина

Бегать по уровню и собирать оружие тебе никто не даст. Если ты не купил *Secondary Weapon* в магазине, то так и будешь носиться с одним пистолетом. В этом случае тебе лучше не выполнять миссию, а просто по мере сил отстреливать противников или, если ты коп, заниматься депортацией заложников в зону выхода Террористам придется сложнее, ибо деньги можно накопить только одним способом — набрав пару-тройку "денежных" фрагов. В итоге, заработав тысчонку-другую на какой-нибудь дешевенький пистолет-автомат, можешь заниматься своими прямыми обязанностями

Если повезло, ты настрелял кучу народа, выполнил задание, самолично сопроводив всех заложников на выход — тебе дадут о-очень много зеленых буказоидов. Можно будет хорошенько разжиться: купить винтовочку с оптикой, о которой втайне мечтал, сжимая в потных виртуальных ручонках "вечный" УЗИ; накупить гранат и попробовать тот ход, в котором обычно сидит злостный террорист — выкурить его к чертям собачьим; купить бронежилет и пойти напролом в гараж, отвлекая на себя огонь, в то время как снайперы аккуратно снимут занятых стрельбой молодцев-террористов...

Перед выходом в чисто поле

Прежде чем куда-то коннектиться, подключаться и вообще влезать в серьезную игру, нужно осмотреться. В прямом смысле. Запусти сервер на своей машине и проскочи все карты, обязательно просматривая их на предмет нычек, тонких стен (об этом ниже) и удобных снайперских позиций. Очень советую по такому случаю запускать Half-Life с консолью. Не забудь проверить местоположение заложников и места закладки бомбы. Когда будешь уверен в себе и сможешь с закрытыми глазами пробежать по всем комнатам Банка или от местоположения заложников через лестницу с трубой на крышу Гаража — вот тогда можешь подключаться к Сетке или идти в клуб. Волчонок утверждает, что сейчас в каждом нормальном клубе этот Counter-Strike стоит, так что смело отправляйся в ближайшую точку раздачи фрагов населению.

Общеопознавательная информация

Откуда растут ноги Counter-Strike? Этот вопрос до сих пор разрешают ученые, исследуя откопанные на месте последних стоянок Террористов и Копов артефакты. Кое-какие из них изучены и уже дают первые показания (см. таблицу). Кое-кто из "яйцеголовых" утверждает, что каунтерстрайкеры — это мутировавшие экшен-квейкеры. На это указывает, например, одинаковая среда обитания: падение с трех и более метров — смерть. Выстрел в голову НЕ равен выстрелу в ногу. Бронежилет может спасти только ту часть тела, на которой висит, и т. д. Идентична и борьба за выживание: и те, и другие сбиваются в команды, чтобы урвать у противника немного фрагов, так необходимых страйкерам и экшенистам для жизни. Оружие основано на прототипах реальных стволов середины-конца XX века.

Но все же каунтерстрайкеры чуть выбились в развитии и, в отличие от экшенистов, даже придумали деньги. В начале охоты Мудрый Поласатый Вождь раздавал маленькие кусочки зеленой бумаги с пятнадцатью степенями защиты каждому охотнику в команде. Одной из задач террориста или копа являлся отъем пресловутых бумажек за счет убийства противника. К счастью, в конце охоты Мудрый Поласатый не отбирал деньги у работников ножа и обреза. Он позволял провести пару часиков в ближайшем оружейном магазине, где каждый мог сменить ненавистный Steyr Scout на более приличный Arctic Warfare

Вот в таких условиях, граждане радиослушатели, проживали каунтерстрайкеры тех далеких времен..

В конце концов, если не знаешь, где лучше, но деньги есть — загляни в "Клубы и кланы".

Впрочем, все это лирические отступления Описания будет много. Сначала немного об амуниции, а потом пройдусь по оружию, коего здесь несметное множество экземпляров и видов.

Амуниция

Vest/Vest&Helmet

Стоимость: $650/$1000

Бронекомплект предохраняет от выстрелов в тело и, если куплен шлем, в голову. Обычно спасает от двух-трех выстрелов, но снайперка прошибает практически любую броню.

Concussion Grenade (aka FlashBang)

Стоимость: $200

Ослепляет на пару-тройку секунд всех, кто оказался вблизи. Помогает очистить помещения и узкие трубы, всех кемперов делает абсолютно беспомощными.

High Explosive Grenade (aka HE Gren)

Стоимость: $300

Рассредоточивает скопление оппонентов Удобно, когда покоцаны все, и остается их только добить разрывной гранатой... вот как HE Gren...

Defuser

Стоимость: $350

Быстрое и абсолютно безболезненное обезвреживание С4. Фишка в том, что у нас в клубах я практически не видел народ, использующий С4, хотя, учитывая ее свойства, можно сказать — совершенно напрасно.

C4

Стоимость: минимум возможного.

Ставится на стенки, зажигается огонек, ждется фраг. Фраг подходит, С4 разряжается, фраг зачисляется владельцу С4. Все просто. Обезвредить С4 можно вручную, но лучше Defuser'ом

Нож

Bundeswehr Advanced Combat Knife (B.A.C.K.)

Стоимость: Бесплатно. Дается по умолчанию.

Вообще говоря, страшное оружие. Вроде бы и не огнестрельное, а вот поди ж ты! С одного-двух ударов зарежет намертво. Но стыд и срам оставаться с одним ножиком... надо на снайперку зарабатывать, снай-пер-ку!

Пистолеты

H&K USP (Universal Self-Loading Pistol) Tactical

Стоимость: $500

Дается по умолчанию контртеррористам. Почему указана стоимость? Бывают в игре такие ситуации, что пистолет можно выбросить, продать... а потом выясняется, что стрелять нечем, а в кармане только пять сотен и валяются... Ну что в таких ситуациях делать? Правильно — покупать USP. Кстати, кто хорошо целится, тому можно пушку и не менять, так как пистолет страдает только средней аккуратностью попадания. Но если рука не

дрожит, глаз — алмаз и вообще все клево в Датском королевстве, то можно и не тратить денег на какой-нибудь шотган. Между прочим, с глушителем эта штучка становится вообще смертельной

Glock 18

Стоимость: $400

Дается по умолчанию господам террористам. Стоит дешевле, а сам по себе эффективнее USP Tactical, потому что у Глока есть режим стрельбы очередью! Причем этот режим позволяет решить в каком-нибудь узеньком коридоре все вопросы, связанные с выживаемостью среди враждебных общественно полезных элементов типа "коп обыкновенный". Рекомендуется использовать одиночные только в случае экономии патронов или когда оппонент отстоит настолько далеко, что очередью его — ну никак

Desert Eagle .50AE

Стоимость: $650

Ну что тут сказать... самая мощная пистолетина в игре... Обижает аккуратностью попадания, но в целом — сверхубойная вещь. Стрелять только в голову. Если там нет шлема, то не будет и головы. Если шлем есть, добивать. А иначе — никак! Только вот в голову еще прицелиться нужно... впрочем, дешево и прикольно: каких-то 650 зеленых!

Sauer P-228Z

Стоимость: $600

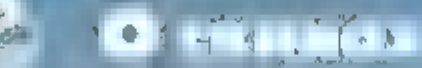
Учитывая количество патронов в одном магазине, можно было бы сказать, что сей пистолет круче "Десертного Орла". НО! Обрати внимание на скорость перезарядки, о пытливый геймер. Вот именно эта характеристика портит все впечатление от товарища Сойеро С таким можно идти разве что на свидание с девушкой, отпугивать бандитов и голубей А в бой? Не-ет, не смешите меня... Хотя, говорят, он броню пробивает

Шотганы

M3 Super 90 Combat

Стоимость: $1700

У-ух, ну и пушка! В ближнем бою — просто зверь, в дальнем на нее рассчитывать не стоит Лучше всего бегать с ней по коридорам какой нибудь маленькой карты, например, в банке Главная неприятность, с шотганом связанная, это перезарядка. Патронов-то всего лишь восемь штучек, а перезаряжаться оно будет автоматически по окончании всех зарядов. Представь: разгар боя, ты вынес из шотгана двух врожин, остался один... Он с броней... Ты делаешь раз — выстрел, броня снята... Два — выстрел Опаньки! А все потому, что в бой ты ворвался с шестью патронами, а по ходу дела между схватками не перезаряжаешься! Ошибка распространенная, но все равно про нее забывают.



О скинах

Шкурных дел мастера, можете отдохнуть На серваках популярных и публичных применяются ТОЛЬКО скины по умолчанию Можно, конечно, нарисовать свои или скачать чужие, но поставить их получится только на своем собственном сервере Можно уговорить админов в клубах насчет установки принесенных шкур, но это, опять же, по договоренности. В Интернете на серверах все шкуры ставятся по умолчанию Со своим уставом, как известно, в чужой монастырь — ни-ни

xm1014 (M4 Super 90)

Стоимость: $3000

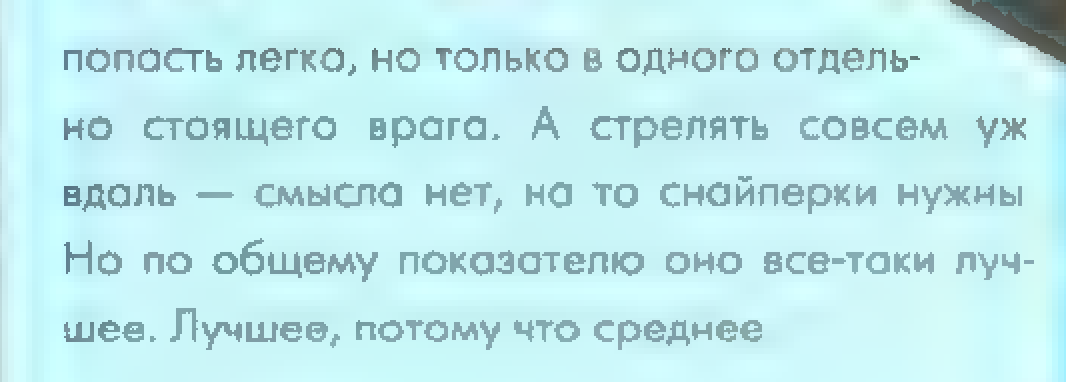
Еще один шотган. В принципе, на него можно списать все те же характеристики, что были написаны выше в дифирамбах об М3, но реальное отличие от него — стоимость: на 1300 баксов выше. Плюс скорострельность и повреждения чуток повыше. Скажем так: худших по сравнению с М3 сторон нет, есть лишь частично лучшие

Автоматы

MP5-Navy

Стоимость: $1500

Как ни странно, одно из самых лучших по характеристикам оружие — и аккуратность высокая, и патронов много, и стоимость невысокая. Но, понимаешь ли, оно броню плохо пробивает... К тому же вплотную-то



попасть легко, но только в одного отдельно стоящего врага. А стрелять совсем уж вдаль — смысла нет, на то снайперки нужны Но по общему показателю оно все-таки лучшее. Лучшее, потому что среднее

FN P90

Стоимость: $2450

Пятьдесят патронов в магазине. Выплевываются с наивысшей скоростью, которая только возможна в Counter-Strike. Очередью хорошо проводить по группе врагов: косит, аки небезызвестная тетка Смерть и дядька Чума. Единственная неприятность





если в разгар сражения магазин кончается, не надо лихорадочно стрейфиться из стороны в сторону. Лучше либо сразу складывать ручки на груди и ждать конца, либо убегать так, чтобы только пятки сверкали. Перезарядка у FN тормозная... ох, ну и тормозная

Steyr Tactical Machine Pistol (TMP)

Стоимость: $1250

М-да. Я эту штуку не люблю. Реальные профи могут сделать из нее конфетку — она поставляется с глушителем, так что можно устраивать показательные экскурсии по тылам противника. Но в целом... И повреждения слабые, и дальность никакая... 30 патронов в магазине — это на показатель не тянет. Зато самый дешевый, так что если денег не хватает на FN, достаточно прикупить TMP и показать всем, где раки зимуют

Винтовки

Colt M4A1 Carbine w/ 2x scope & Silencer

Стоимость: $3100

Товарищ Кольт собственной персоной. Поставляется с оптическим прицелом, что позволяет в некоторой мере отстреливать террористов издали, с относительно безопасного расстояния. Кстати, похоже на то, что из всех винтовок эта — самая аккуратная в смысле точности попаданий без зуминга. Маленькая недокументированная особенность — навернутый на дуло глушитель. Между прочим, я еще не говорил, что некоторые стенки бывают достаточно хилыми, чтобы их можно было насквозь изрешетить из таких крутых винтовочек, как товарищ Кольт? Да, чуть не забыл! Сия пушка продается только для контртеррористов

AK-47

Стоимость: $2500

Сразу оговорка: это оружие доступно только фракции террористов. И почему только этот далеко не самый цвет нации пользуется нашими изобретениями? Нет бы раздать старый добрый автомат Калашникова честным американским копам и посмотреть, как они с ним сладят. Впрочем, неважно. Очень нехилый дэмэдж, который, кстати, проникает сквозь отдельные тонкие стенки, сладит с любой броней. К явным минусам относятся отсутствие глушителя (AK-47 — самая громкая пушка в игре, между прочим) и невысокая аккуратность. Зато самое дешевое изо всех данных на выбор винтовок

Sauer SG-552 Commando w/ 2.5x ACOG Scope

Стоимость: $3500

Тоже громкое и пробивное оружие. Хорошо оптикой: при правильном использовании повышает аккуратность стрельбы, понижает вероятность ухода врага от положенной девятиграммовой порции свинца. Можно хорошо призумиться к, скажем, вентиляционной трубе и, не попадая в обзор к оппоненту, расстрелять его, пробивая тонкие ненадежные стенки. Правда, стоит эта пушка под три с половиной тонны, такие деньги еще заработать надо; но она того стоит. Честно

Steyr Scout

Стоимость: $2750

Этот Стейр — дешевый заменитель настоящих снайперских винтовок, и ничего больше. Зуминг, неплохая точность попаданий — вот и все. Можно прикрывать своих, можно даже пытаться что-то сделать в защите, но это ненадолго. Целиться-то придется либо в голову, либо в грудь. А когда ты успеешь выстрелить в голову бегущего оппонента? Лучше честно себе признаться, что скаут — отстой, и закупиться надо чем-нибудь пополезнее. Например, шотганом

[illegible] CS по Интернету...

следует скачать GameSpy. Соответственно, либо поискать его на наших дисках, либо залезть на *www.gamespy.ru*. Там заходишь в Download и скачиваешь версию посвежее. Затем смотришь сервер-лист, который пришел в поставке с Counter-Strike. Вносишь мастер-сервер в основной лист GameSpy — и все, жди, пока скачается лист и автоматически обновятся сервера. Выбирай тот, что с наименьшим пингом, и начинай играть





Запуская CS по Интернету...

...можно скачать прогу Roger Wilco (www.rogerwilco.com) и разговаривать голосом прямо во время игры. А еще ее можно соединить с аськой. Только предупреждаю, что играть с коннектом меньше, чем 56K, не стоит. К тому же программа будет работать, только если у кого-нибудь еще она стоит и активно используется.



Arctic Warfare Magnum, Police Model (AWM/P)

Стоимость: $4750

Между прочим, это Магнум .338 — прошибает все виды тонких стенок и толстых бронежилетов. Стоит соответственно, но не в этом суть. Суть в двух уровнях зуминга, стрельбы в абсолютно любую часть тела и снятия этого самого тела с довольствия и, наконец, в относительно безопасном местоположении владельца пушки по отношению к разозленным оппонентам. Кстати, чтобы остаться получше спрятанным от глаз окружающих, присаживайся на корточки и стреляй только так.

H&K G3/SG1 Sniper Rifle

Стоимость: $5000

Вот и ОНА. Снайперка. Родимая, пять тонн за штуку. Быстрая, не такая, как Арктика, но тоже ничего. К тому же скорострельнее, чем тот же Магнум. Приплюсовать сюда зум — и все тип-топ, пушка счастья. Может со своим зумом творить что угодно, в том числе и Head Shot, а можешь просто помучить человека: стреляй рядом с ним, он будет пугливо озираться или пытаться добежать до ближайшего угла, а ты его — шлеп-шлеп, и нет героя. Имхо, рулит.

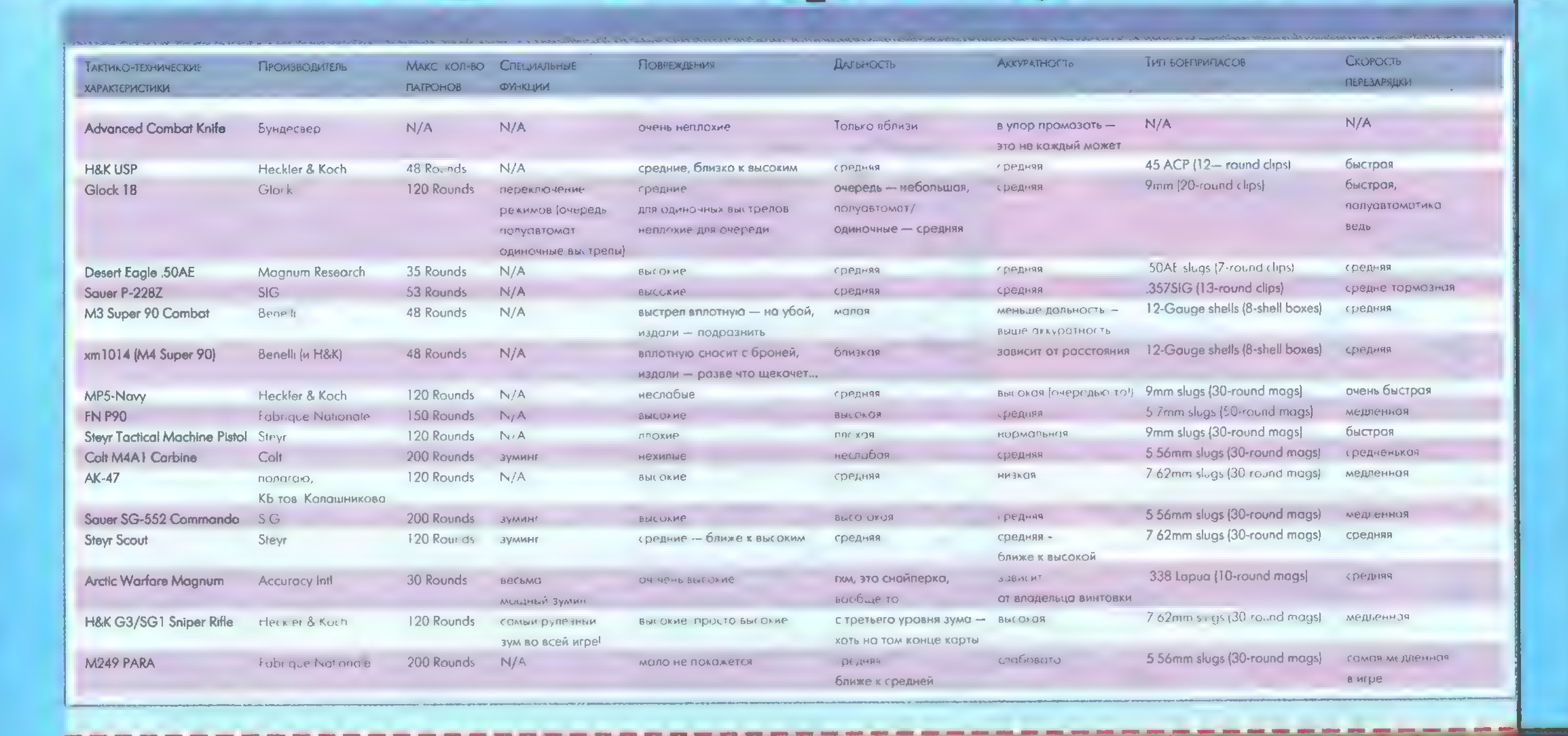
Пулемет

M249 PARA Light Machine Gun

Стоимость: $5750

Это что-то вроде местной БФГи. Знаешь, зажать так курок и ворваться на базу террористов/полицаев: на, получай, &%@#%, гда, та-да-да-да! Вокруг все кричат, пытаются в тебя попасть (но ты же не дурак — сядешь на корточки, верно говорю?), все сверкает, пули рикошетят, падают тела... и тут у тебя кончаются первые сто патронов в магазине. Хорошо, если ты догадался еще два купить. А если нет? Если нет — тебя, в растерянности отдельно стоящего, пристрелят как собаку. Если же обзавелся заранее пульками — отбегай в сторонку, жди, пока зарядится. А потом снова в тяжкий, трудный бой. ■





Тактико-технические характеристики	Производитель	Макс. кол-во патронов	Специальные функции	Повреждения	Дальность	Аккуратность	Тип боеприпасов	Скорость перезарядки
Advanced Combat Knife	Бундесвер	N/A	N/A	очень неплохие	Только вблизи	в упор промазать — это не каждый может	N/A	N/A
H&K USP	Heckler & Koch	48 Rounds	N/A	средние, близко к высоким	средняя	средняя	45 ACP (12 — round clips)	быстрая
Glock 18	Glock	120 Rounds	переключение режимов (очередь/полуавтомат/одиночные выстрелы)	средние для одиночных выстрелов, неплохие для очереди	очередь — небольшая, полуавтомат/одиночные — средняя	средняя	9mm (20-round clips)	быстрая, полуавтоматика ведь
Desert Eagle .50AE	Magnum Research	35 Rounds	N/A	высокие	средняя	средняя	.50AE slugs (7-round clips)	средняя
Sauer P-228Z	SIG	53 Rounds	N/A	высокие	средняя	средняя	.357SIG (13-round clips)	средне тормозная
M3 Super 90 Combat	Benelli	48 Rounds	N/A	выстрел вплотную — на убой, издали — подразнить	малая	меньше дальность — выше аккуратность	12-Gauge shells (8-shell boxes)	средняя
xm1014 (M4 Super 90)	Benelli (и H&K)	48 Rounds	N/A	вплотную сносит с броней, издали — разве что щекочет...	близкая	зависит от расстояния	12-Gauge shells (8-shell boxes)	средняя
MP5-Navy	Heckler & Koch	120 Rounds	N/A	неслабые	средняя	высокая (очередью то!)	9mm slugs (30-round mags)	очень быстрая
FN P90	Fabrique Nationale	150 Rounds	N/A	высокие	высокая	средняя	5.7mm slugs (50-round mags)	медленная
Steyr Tactical Machine Pistol	Steyr	120 Rounds	N/A	плохие	плохая	нормальная	9mm slugs (30-round mags)	быстрая
Colt M4A1 Carbine	Colt	200 Rounds	зуминг	нехилые	неслабая	средняя	5.56mm slugs (30-round mags)	средненькая
AK-47	полагаю, КБ тов. Калашникова	120 Rounds	N/A	высокие	средняя	низкая	7.62mm slugs (30-round mags)	медленная
Sauer SG-552 Commando	SIG	200 Rounds	зуминг	высокие	высокая	средняя	5.56mm slugs (30-round mags)	медленная
Steyr Scout	Steyr	120 Rounds	зуминг	средние — ближе к высоким	средняя	средняя — ближе к высокой	7.62mm slugs (30-round mags)	средняя
Arctic Warfare Magnum	Accuracy Intl	30 Rounds	весьма мощный зуминг	очень высокие	гхм, это снайперка, вообще то	зависит от владельца винтовки	.338 Lapua (10-round mags)	средняя
H&K G3/SG1 Sniper Rifle	Heckler & Koch	120 Rounds	самый рулезный зум во всей игре!	высокие, просто высокие	с третьего уровня зума — хоть на том конце карты	высокая	7.62mm slugs (30-round mags)	медленная
M249 PARA	Fabrique Nationale	200 Rounds	N/A	мало не покажется	средняя, ближе к средней	слабовато	5.56mm slugs (30-round mags)	самая медленная в игре

ИНФОЗОНА

Цифровая музыка от Sony и BMG

Этим летом крупная звукозаписывающая компания BMG (Bertelsmann Music Group) собирается открыть сайт по продаже альбомов своих исполнителей в цифровом виде. В каком формате, какие артисты будут присутствовать — тайна за семью печатями. Известно лишь, что формат будет поддержан различными мультимедийными технологиями, а исполнители — самые что ни на есть жители верхушек чартов самой BMG. В то же время Sony собирается открывать свой сервер по продаже треков уже сейчас в мае. Будет там порядка 50 композиций плюс альбомы. Стоимость виртуального диска неизвестна, а отдельные треки пойдут по три с половиной — четыре доллара за композицию. Формат записи — Microsoft Audio, что тут же отбрасывает из числа потенциальных пользователей любителей Линуксоидов и Макинтошей. Вот только не понял: зачем все это, если можно просто пойти и купить весь альбом в нормальном CD Audio если уж не у нас по полтора доллара штука, то на Западе — по 10-20 баксов?

Возврат дефолтного пароля Red Hat Piranha 6.2

Как заявил Аллен Вилсон, представитель Internet Security Systems, они выявили универсальный пароль, с помощью которого можно получить контроль над Linux Virtual Server (LVS), входящий в поставку Red Hat Piranha 6.2. Логин/пароль — "piranha" и "Q" — дает доступ к серверу в том случае, если пассворд стоит по умолчанию. Учитывая, что стоит он по умолчанию с самого начала, то админам следует заняться сменой дефолтового пароля немедленно. Логин действует даже в случае, если LVS не установлен, так что все более серьезно, чем можно было бы подумать. Слава Богу, действует сей backdoor только в RHP версии 6.2. Для тех, кто еще не скачал, но боится, предоставляю ссылочку на исправленный пакет Red Hat Piranha 6.2.

www.redhat.com/support/errata/RHSA-2000014-10.html

Святослав Торик
torick@igromania.ru

DEATH MATCH

Revenant
revenant@igromania.ru

Deathmatch... [illegible] Deathmatch [illegible]

— [illegible]

[illegible]

Quake III Arena

Готовится к выходу релиз **Anargy** — нового мода для тимплея. Улучшенный HUD, содержащий радар и мини-карту уровня. Игроки поделены на классы, которые можно конфигурировать самостоятельно. Общий уклон в сторону реализма, как бы пошло это ни звучало. Два типа игры: банальный Team DM и Domination, знакомый массам еще по UT.

www.planetquake.com/anargy/



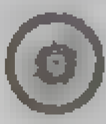
Последний писк моды: вторжение инопланетян. Наивные чужие даже не подозревали, что земляне специально заманивают к себе, дабы удовлетворить свои самые гнусные потребности. Вышла бета 1.01 CTF-мода Invasion. Можно играть за маринесов или за чужих. Главное извращение: убитый чужой респавнится немедленно, а вот маринес — в следующем раунде, а-ля Counterstike.

www.planetquake.com/invasion/invasion.html



Чтобы использовать крюк и оружие одновременно, а также цеплять крюк к небесам (!), надо скачать бету **Alliance CTF**. Этот мод включает типичные CTF и DM, кроме того, в бету входит Combat Mode: никаких рун и примочек, все начинают с полным оружием и броней, короче — тотальное месилово и море кровищи.

www.planetquake.com/alliance/index.htm



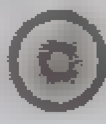
Болезнь по имени Counterstrike одолела и Q3. Мод, а точнее, Total Conversion **Urban Terror** представляет из себя как раз то, чего не хватает quake'нутым любителям "реального" экшена. Куча "настоящего" оружия, реализм и все такое прочее. На вопрос, когда будет бета, есть только один весьма поэтический ответ: "Coming so-o-on!!!"

http://www.quake3mods.net/urbanterror/info/info shtml

Half-Life

Вышла утилита для HL — **Admin mod**. Дает игрокам доступ к серверу без необходимости лезть в rcon. Позволяет конфигурировать сетевую игру, банить скины, ники... клиентов с определенным IP. Устанавливается только на сервер, при подключении ты автоматически попадаешь под его юрисдикцию.

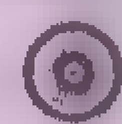
http://halflifeadmin.sourceforge.net/overview.htm





Мечи, магия, пожирание экспы, алкоголизм на почве бутылочек с маной... Словом, маниакально-депрессивный толкинизм прорвался через все заслоны, и вот вырисовывается довольно выпуклая TC — **Master Sword**, создаваемая на платформе "Полураспада". А если честно, то... круто. Такого давно не было. Релиз покрыт мраком неизвестности, а вот бета уже доступна

http://mastersword.n3.net/



Проект **FarWorld** запущен в свободный полет, и никто не знает, закончится ли он релизом или растает в воздухе где-нибудь по дороге. Представляет собой TC "Полураспада"; все летают. Летают на 12 видах космических кораблей, покупая за фраги оружие, щиты и прочую дребедень... Летают и мочат друг друга в CTF, DM, Escape, King of the Hill и так далее... Надо все-таки поправиться: не летают, а пока только собираются полететь

www.geocities.com/osirusman/farworld/

Unreal Tournament

Assassins — известный Q2 мод, теперь на платформе UT. Каждому игроку дается одна цель среди толпы ламеров и ограниченный запас времени. Цель надо порвать, других не трогать. Как незатейливо...

www.planetquake.com/assassins/

Wheel of Time

Вращается Колесо Времени, эпохи приходят и уходят... В моде **Redemption** действие разворачивается через 100 лет после Разлома Мира; в принципе, время — это понятие относительное, а вот новые тер'ангриалы и типы мультиплеера, кроме обычных Арены и Цитодели, — это уже настораживает. В хорошем смысле, естественно.

www.planetwheeloftime.com/redemption



Q3 Fortress

Итак, что может быть лучше простого FFA multiplayer'а в Q3, или же "мяса"? "Дуэль", — заикнутся некоторые несознательные люди, не понимающие разницы между кровавыми ошметками от одного противника и лохмотьями плоти и брызгами разных физиологических жидкостей от встречи одной ракеты с несколькими супостатами. Дуэль — лучше, но дуэль — это отдельный вопрос, который нами сейчас не рассматривается. Поэтому правильный ответ — CTF, где присутствует возможность уже коллективно, всей командой, пораскинуть мозгами. Мозги, которые раскидывают, обычно берутся у противоположной команды, т. е. в наличии элементы стратегического мышления.

Team Fortress — следующая ступень эволюции deathmatch'а. Проследить весь путь развития несложно. Первый TF был на базе Q1, потом команда разработчиков ушла под крыло Valve, и где-нибудь к с наступлением гнусной дождливой осени мы увидим-таки TF2 на "полураспавшемся" движке. И вот, наконец, выходит третий Team Fortress, пардон... Q3 Fortress, сделанный на движке "Арены". Очевидно, у неких людей просто лопнуло терпение дожидаться TF2, и вот Q3F Team выпустила бета-версию нового мода, которая, кстати, лежит на сайте *www.q3f.com*. Если у тебя нет желания скачивать с этого сервера все 36,5 мегабайт ее веса, обратись за помощью к нашему компакту. Но сначала краткий ликбез.

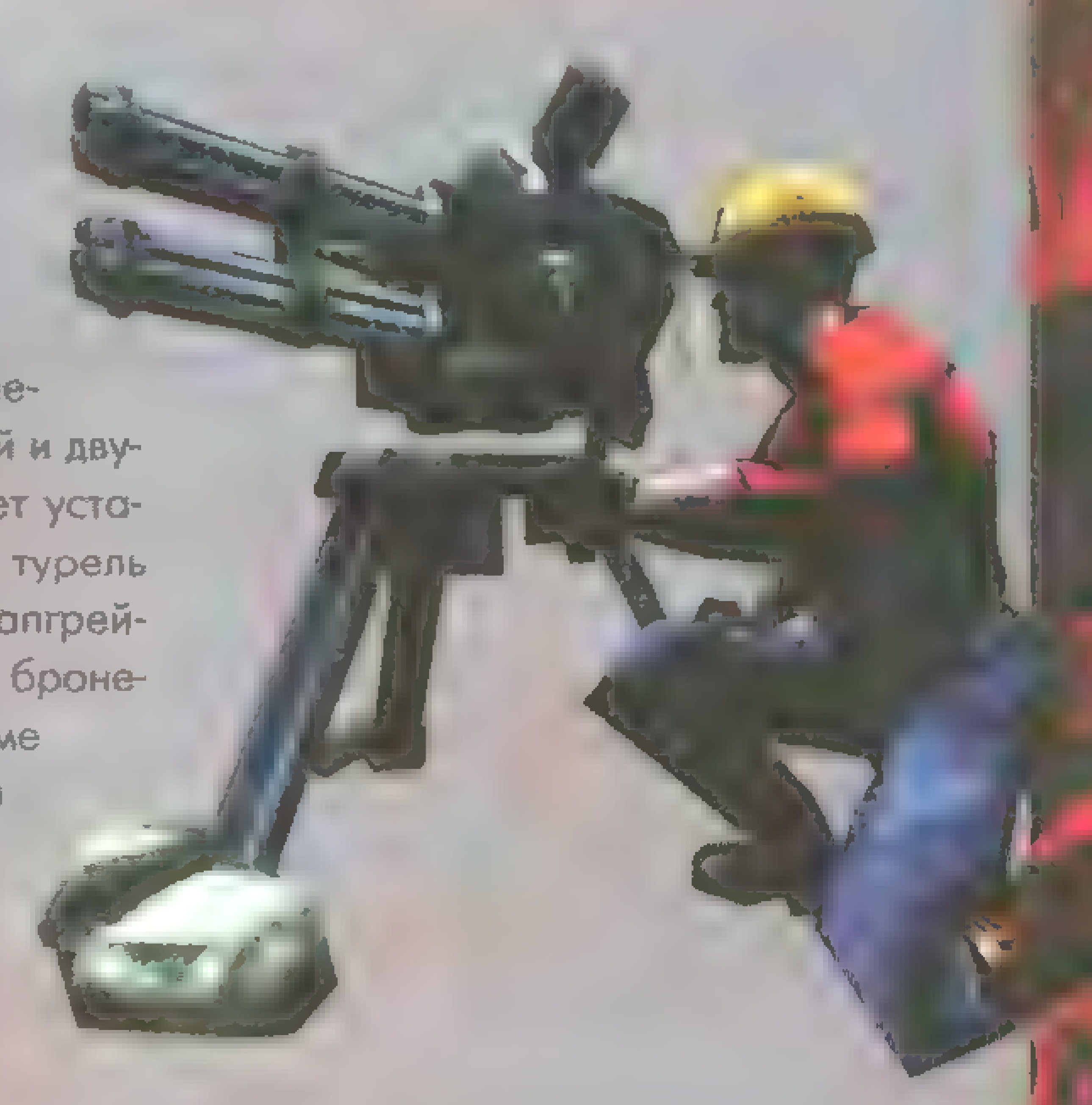
Классы

В принципе, почти все классы остались прежними, только скины поменялись. Но так говорить вроде бы нехорошо, все равно что обвинять разработчиков в отсутствии элементарной фантазии. А фантазия у них есть — все классы называются теперь по-другому, а в конце тебя ждет небольшой сюрприз...



Engineer

Типичный сантехник с гаечным ключом, запахом перегара, рельсой и двустволкой. Может устанавливать турель (Autosentry) и апгрейдить ее, чинить бронежилеты, а кроме того, снабжен двумя типами гранат: ручными и импульсными.





Flametrooper

Пайрос, он и в Африке пироманьяк. Поджоги — это его слабость. Могучий длинный фрейдистский огнемет позволяет играющему за Flametrooper'а чувствовать себя непобедимым, разбрызгивая на окружающих напалм.

Agent

Когда играют меньше пяти человек с каждой стороны, этот класс неактуален. Зато в случае 20 или 30 игроков он становится просто незаменимым, чтобы деморализовать врага и довести его до белого каления. Агент способен менять скин как класса, так и команды, экипирован ножом, шприцеметом и шотганом. Также может швырять во всех обычные гранаты, а в наиболее настырных — особые, с неслабой дозой дури внутри.

Grenadier

Если у всех остальных шизофрения вялотекущая, то у этого быстротекущая... Такой склонности к суициду нет больше ни у одного класса. Взрывает все на своем пути; если впустить его к себе на базу, то флаг он обычно не берет, а вместо этого быстренько разлагает на джибзы всех окружающих, и себя в том числе. Вооружен шотганом, grenade launcher'ом, pipe launcher'ом, детпаком, минами, гранатами фугасными, гранатами осколочными. Короче, ближе чем на километр его лучше к себе не подпускать.

Minigunner

Мощнейшая броня и шестиствольник за пазухой полностью "компенсируются" просто унизительно малой скоростью передвижения. Когда этот монстр доберется до вражеской базы, оттуда больше никто не выйдет... никогда. По крайней мере, пока у пулеметчика не закончатся патроны. Однако пытаться утащить этим персонажем чужой флаг... безумству храбрых поем мы песню.

Paramedic

Этот класс всегда немного отличался от остальных. Если агент приводит в бешенство чужую команду, то Доктор... я хотел сказать, парамедик — обычно свою собственную. Он появляется когда не надо, мельтешит своим белым халатом перед прицелом, а как только тебя ронят, мигом испаряется. Вооружен фонариком, резиновыми перчатками и кружкой Эсмарха... хе-хе... двустволкой, перфоратором и шприцем с заразой, которую можно колоть всем подряд против воли реципиентов. В общем, бежать от него надо и чужим, и уж тем более своим.

Recon

Разведчик — самый быстрый класс в игре. Почти полное отсутствие брони, зато в наличии сканер/радар, позволяющий выявить расположение врагов. Вооружен специальным одноствольным шотганом (для уменьшения веса, что ли?) и парой гранат. Идеальный класс для захвата флага.

Soldier

Единственный, кто имеет в своем полном распоряжении шайтан трубу, что дает ему возможность совершать полноценные рокет-джампы и доставлять врагам удовольствие на большом расстоянии.

Sniper

...И обещанный сюрприз. Sniper — класс, вооруженный винтовкой с оптическим прицелом, из которой при попадании в голову выносится любой, независимо от брони. Снабжен ослепляющими и фугасными гранатами. Жаль, однако, что в Q3 Fortress этот класс отсутствует. Просто напрочь.

Оружие

Здесь приводится несколько видов специального вооружения, присущего тому или иному классу, и краткая "инструкция по эксплуатации".

Syringe



Шприц. Мощный многоразовый шприц. Орудие доктора-маньяка. Применяется двояко... Нет, вы не о том подумали! Если засадить эту бандуру в товарища по команде, то эффект будет лечебный, также убираются все патологические состояния (вроде stun) и враждебные инфекции. А вот если предательски кольнуть неприятеля, то случится 10 damage + 5 каждые две секунды, пока он будет бегать, орать и заражать окружающих. Не надо говорить, я думаю, что ни иглу, ни содержимое шприца при этом не меняют.

Railgun

Электромогнитная винтовка, иначе — гаусс-ружье. Пуля разгоняется полем до бешеной скорости и прошивает все насквозь, оставляя за собой спиральный след в виде ионизированного воздуха. Разработчики обещают высокую убойную силу (во что охотно верится) и скорострельность (сомнительно). Всего в рельсу влезает до 50 пуль. Хозяин — инженер.

Flamethrower

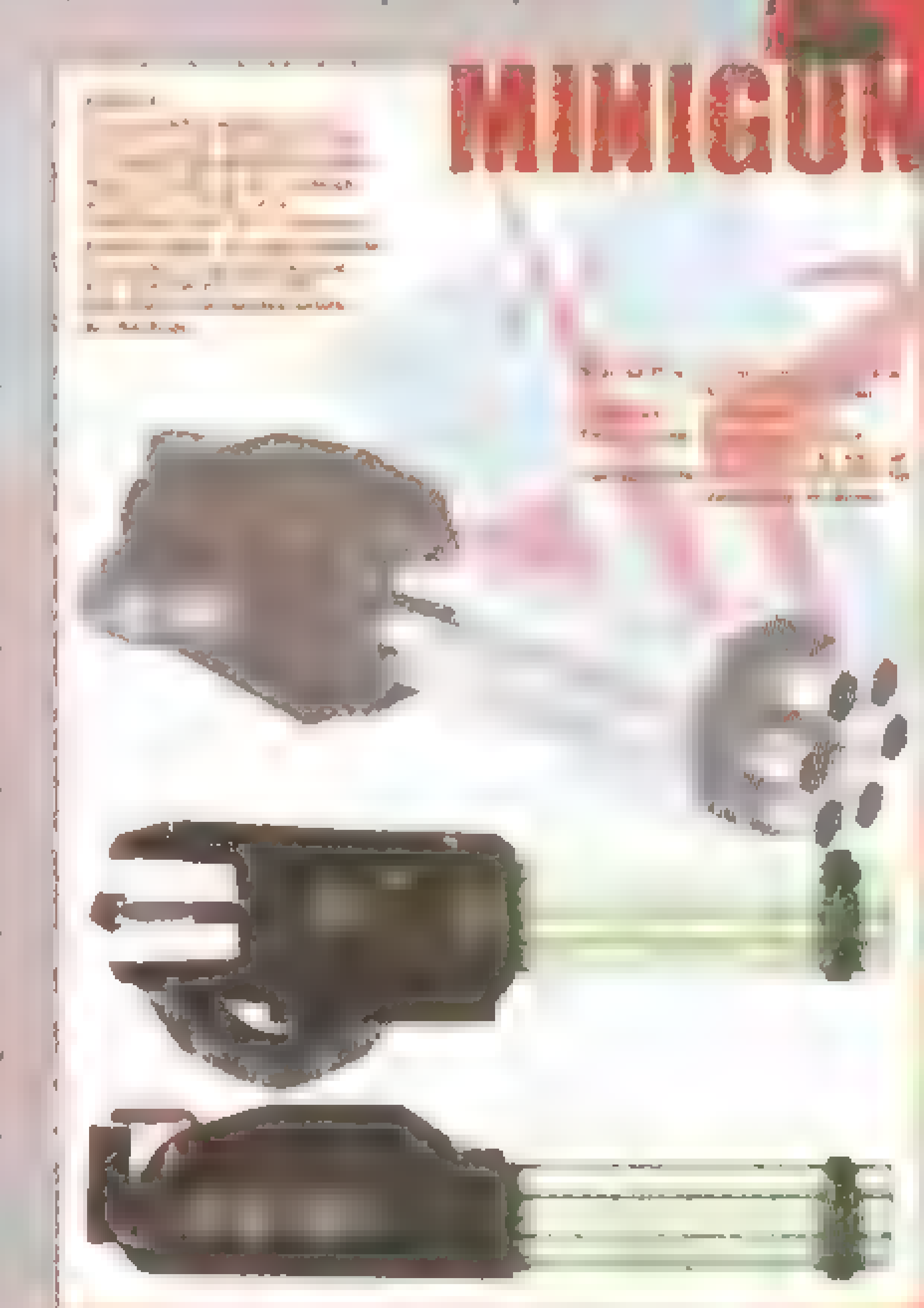


Дымящийся раскаленный огнемет, того и гляди, взорвется прямо в руках. Дальность выброса напалмовой струи — 9 метров. Жертва, если сумеет сразу после первого попадания отскочить, будет гореть еще 5 секунд. Боезапаса хватает на 30 секунд непрерывного огнеизвержения.

Shotgun

Одноствольное ружье, 8 патронов в обойме. Используется половиной классов в игре. Как утверждают разработчики, этот шедевр хорош "как последний шанс убежать при низком здоровье и отсутствии другого вооружения". Ага, точно. Представь, несешься ты по коридору с дикими воплями и этим шотганом с его восемью патронами, а за тобой разъяренный медик с перфоратором в одной руке и полным шприцем в другой...

Minigun



Чудо-пушка. Во-первых, мешает ходить, а во-вторых, чтобы стрелять, нужно останавливаться. К тому же на раскрутку стволов требуется 0,7 секунды, так что какой-нибудь гренадер запросто успеет швырнуть тебе под ноги детпок, пока ты свои стволы заводить будешь. Зато если уж заработала машинка, то она пробьет любой доспех и всякого, кто окажется в прицеле, разнесет по всему уровню в виде отдельных органов и систем.

Разработчики также наделали массу новых интересных уровней, способных удовлетворить вкусы даже самого изощренного игрока. Ожидается tutorial из простейших карт и нудных объяснений. Q3 Fortress будет включать и обычный Capture the Flag, а также режимы Command Point и Capture and Hold. Обещается поддержка ботов и даже мультики в начале, а может, и в конце.

DEATH MATCH

Quake 3 Arena: Mission Pack

Или оторвибашкусоседуинасадиеенакол

Какие мысли первыми приходят тебе в голову, когда ты, вытаскивая из черепа ближайшего поверженного ламера шарик от мышки и очищая саму ее от налипших кишок и мозгов, выходишь из игрового клуба после восьмичасового непрерывного джибзования всех и вся, пресыщенный зверствами, насилием в самой кровавой и извращенной форме? Да! Есть только одна мысль, других у тебя нет и быть не может... они просто не помещаются в спинной мозг. ЕЩЕ!!! MORE!!! И ты с садистским хихиканьем возвращаешься, уверенным жестом доставая и демонстрируя всем окружающим свою верную шайтан-трубу, а ламеры с паническими воплями разбегаются, прячутся под крышки корпусов и за мониторы, а некоторые вешаются на шнурах от клавы... Что может быть сего прекрасней?! Только новое средство удовлетворения кровавой жажды, а именно — новый мод



Теперь внимай и вопи от изуверской радости: id Software выпускает Mission Pack для Q3. То есть бескрайние поля неосвежеванных уровней, новые веселые игрушки и приспособления и миллионы, миллиарды фрагов ждут тебя. Если верить словам разработчиков, Mission Pack будет в основном ориентирован на тимплей. Каждая ступень игры содержит несколько арен, сотворенных специально под командную игру, и финальный tournament в конце. Вообще изменению подверглись модели игроков, даже интерфейс, не говоря уже об оружии. В сингле можно будет со счастливой улыбкой мочить и давить ботов, несмотря на их "улучшенный AI", и при этом тебе будут помогать (а попросту — лезть под шотган и мешать урвать очередной фраг) боты из твоей команды Кроме классического тимплея, id'шники обещают еще три новых типа игры, а может быть и больше. Из тех, что уже известны, представляют определенный интерес Harvester и Obelisk.

Harvester

Думаю, те, кто обожал отрывать приятелям головы в Headhunter, искренне обрадуются новому моду. Однако все, кроме самого процесса декапитации, кардинально изменилось. Теперь, чтобы набрать фраги, надо зажать в угол противника, совершить над ним насилие, а затем бежать в центр карты, где отреспавнится голова только что убитого. Головы (или другие части тела, пока еще не решено) необходимо собирать, причем как чужой команды, так и своей. "Свои" башни будут исчезать, чтобы не доставаться противнику, а вражьи репы надо отнести... нет не на свой алтарь, а на чужой (вот где собака порылась) — так гораздо забавнее. Словом новое извращение от id будет привлекать игроков, как... э-э-э, ну, в общем, как питательная субстанция мух

Obelisk

Этот мод попроще, чем предыдущий, но от этого не менее интересен. На каждой базе имеется обелиск (хе-хе, всей командой сразу), у которого 1000 хитпойнтов здоровья. Надо пробраться во вражеский лагерь и... просто уничтожить обелиск. Но вся фишка в том, что цель насилия постоянно регенерируется, прибавляя примерно 15 хитпойнтов в секунду. Так что нужно не просто порвать обелиск на красный флаг, но и некоторое время сидеть там, чтобы он снова не вырос. Думаю, понятно, что игрок в данной ситуации вовсе не становится неуязвимым, поэтому остальная команда должна его охранять.



Из мелочей

Теперь матчасть. Планируется ввести в игру несколько новых видов оружия и power-up'ов. О том, что планируется из игры убрать, разработчики умалчивают (и очень умно поступают). Что касается нововведений, так это Doubler — руна, удваивающая убойную силу оружия (надеюсь, это не намек на то, что квада не будет). А вот самое забавное: power-up не расходуется со временем и работает, пока жив владелец.



Из оружия известен Nailgun, инструмент для экстренного прибивания оппонентов к стенам. Из новинок можно упомянуть Proximity Mines — надо бросить мину на пол и ждать, пока какой-нибудь ламер не наступит на нее. Тогда настанет большой "Бум!!!", и потроха ламера украсят твой интерфейс. "Бум!!!" будет и в том случае, если ты сам заботливо наступишь на свою мину, и тогда уже твои потроха радостно взовьются в воздух...

Результаты обследования Mission Pack'а, безусловно, появятся в Deathmatch'е, как только сам MP появится в продаже. Когда же он соизволит? Ready whet it's done, как обычно.

www.planetquake.com/features/articles/editorials/missionpack_a.shtml
www.planetquake.com/quake3/missionpack/missionpack_b.shtml
www.planetquake.com/quake3/missionpack/missionpack.shtml

Порвем всех на грелки: моды для Quake 3

Assimilation 2

Новый мод Assimilation 2 объявился в Сети; он, по идее, сразу должен завоевать твое сердце и особенно печень. Мод поддерживает три основных типа игры: Elimination, Pickup Teams и собственно Assimilation.

Первый, Elimination, — это типичный last-man-standing, если подобные слова тебе хоть что-то говорят. А, не говорят?.. Тогда объясняю популярно: последний, кто останется, и есть победитель. Pickup Teams — тот же Elimination, но уже в масштабе целой команды. И, наконец, Assimilation — тимплей, когда убитый враг возрождается в составе твоей команды, и наоборот.



Изменена система набора фрагов. Теперь за каждый труп собственного приготовления получаешь 2 очка, а за убитого из твоей команды или за собственную смерть тоже получаешь, но минус 1 очко. В CTF за каждый флаг получаешь 7 очков, а за каждые 10 фрагов — только 1 очко. Странно.

Используется любимое оружие отцов — крюк; ребята, работающие противника с помощью Gaunlet, начинают носиться быстрее на 25%, что однозначно круто. В общем и целом — любопытный мод, хотя и не вписывается однозначно в категорию must have.

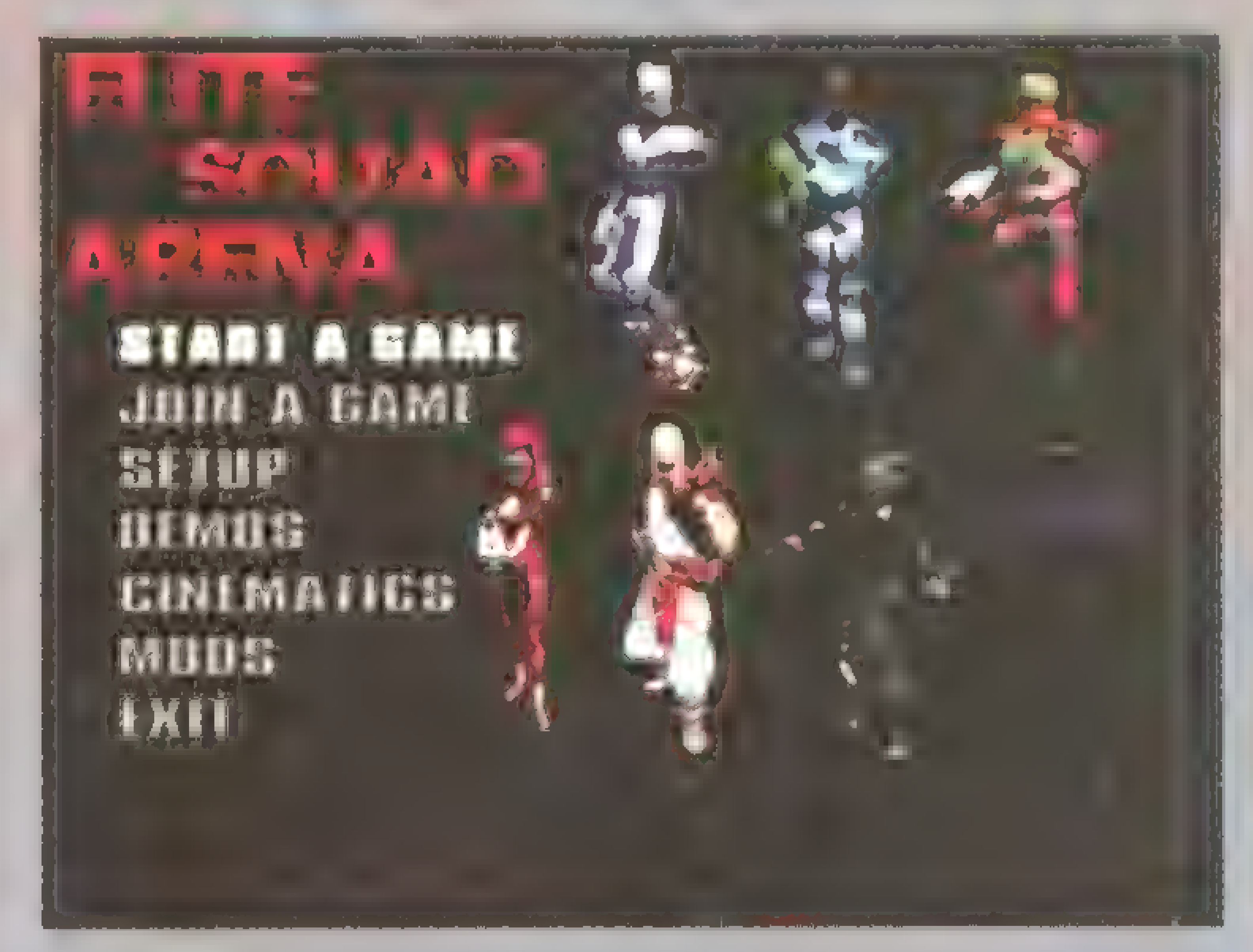
www.planetquake.com/assim2

Elite Squad Arena

Ещё один мод с разделением на классы. Всего 7 классов, новое оружие, скины, звуки, музыка — словом, все тут новое. Казалось бы, а что здесь реально нового? Да ничего, в общем-то. Кроме самих классов. Они, как бы это помягче сказать... Может, просто их перечислить? У каждого класса свой набор уникального оружия и особые возможности.

Arctic marine — что-то наподобие разведчика; может ускоряться, вооружен, помимо всего прочего, Ice rail'ом. С помощью этого оружия может замораживать противника. Еще у него есть Snowball gun (ну не психи ли, а?), чтобы закидывать всех снежками с гексогеном.

Flame Soldier — это огнеметчик. Вооружен огнеметом (вот уж не ожидал...), который жарит людей.



Heavy marine — мощный дядька, пахан барака, так сказать. Его огромный MP5 наводит ужас на остальных игроков — это для близких контактов. Если враг в панике ретируется, то на свет божий извлекается RPG — приспособление для воздействие на врага на дальних дистанциях. Силой мысли, так сказать...

Sniper — он и в Африке снайпер. Заслуженный старпер, собиратель фрагов.

Scientist — некая версия Гордона Фримена, повсюду таскающая с собой Nuclear Gun с огромной бомбой внутри. Через 6 секунд после десантирования оной на сыру землю все вокруг возвращается к состоянию первозданного хаоса.

Mercenary — по сути, тот же Demoman. Кидает пальцы, кидает гранаты, кидает мины, кидает свои потроха, если убежать вовремя не успевает.

Assassin — aka шпион, только скины менять разучился. Зато может становиться невидимым.

Вообще-то эти ребята носят с собой гораздо больше оружия, чем я тут привел, но остальное ты можешь с успехом опробовать сам, скачав мод из Интернета. Клянусь своей циркуляркой — он того стоит.

www.planetquake.com/features/articles/esa-preview.shtml

Alchemy

Очень своеобразный мод. На карте находятся три камня (gems), которые нужно собрать. Хватая такой камешек, будь внимателен, ибо если тебя даже слегка ушибут, он может незаметно вывалиться, на радость преследователям. Команда, собравшая все три булыжника, получает на 30 секунд Haste и Double Damage, после чего устраивает врагам небольшую встряску; затем все начинается заново. Клептомания опять одолела...

www.planetquake.com/alchemy



Speed Quake

Сильнее, выше, быстрее. Еще быстрее! В этом моде на карте, помимо прочего, можно отыскать Crack Syringe, который ускоряет тебя, будучи использованным в нужный момент. Ускоряет — не то слово, УСКОРЯЕТ — вот так в самый раз. Кроме того, урон, наносимый оружием врага, ополовинивается, пока действует Crack. И вот тут-то и скрыта самая главная подлость: когда Crack заканчивается, весь недоданный damage настигает ничего не подозревающего игрока сзади — расплата за Crack неминуема

http://quake3mods.net/reviews/speed/
http://www.planetquake.com/fbstudios/speedquake/



Quake 3 Radio

Тебе никогда не хотелось в момент фрагментации своим собственным голосом покрыть оппонента... то есть, пожелать ему всего хорошего, но голосом, а не письменно? Новый мод позволяет записать сообщения и проигрывать их в самый ответственный момент, например, в процессе вытаскивания позвоночника врага через его же пищевод.

www.planetquake.com/q3radio/about.shtml



Цивилизованно порвем всех на грелки: моды для Half-Life

Wasteland Half-Life

Любишь ли ты грязь? А радиацию? А токсические отходы? Я слышу громкое булькающее "Да!". Тогда это для тебя — мир наподобие Fallout, где не осталось ничего, кроме вышеперечисленного да кучки бомжей, сражающихся за последнюю пустую банку пива. Романтика, однако! Кстати, именно Fallout 2 вдохновил создателей сего мода.

Из обширного арсенала примечателен раздел Close Combat, в который входят кувалда, катана, копье... неплохо, правда? Копье можно метать! Конечно, будет и все остальное, более привычное оружие, включая коктейль Молотова и любимый шотган.

Девиз "реализм в массы" воспринят разработчиками более чем серьезно. Это значит, что с потерей хитпойнтов игрок будет



и двигаться медленнее, и стрелять хуже, а затем вообще отбросит коньки от острой анемии.

www.wastelandhalflife.com/main.shtml

Firearms

Напоминает Counterstrike, но без каких-либо беспомощных и верещащих заложников. Тимплей или Capture The Item (кейс с информацией, скорее всего, с компроматом на разработчиков) ждут тебя в этом моде. Масштабная подборка оружия, кстати, вполне современного. Но самая большая изюмина скрывается в системе повреждений — тело игрока разделено на четыре зоны: голова, туловище, ноги и руки. Ранение, например,

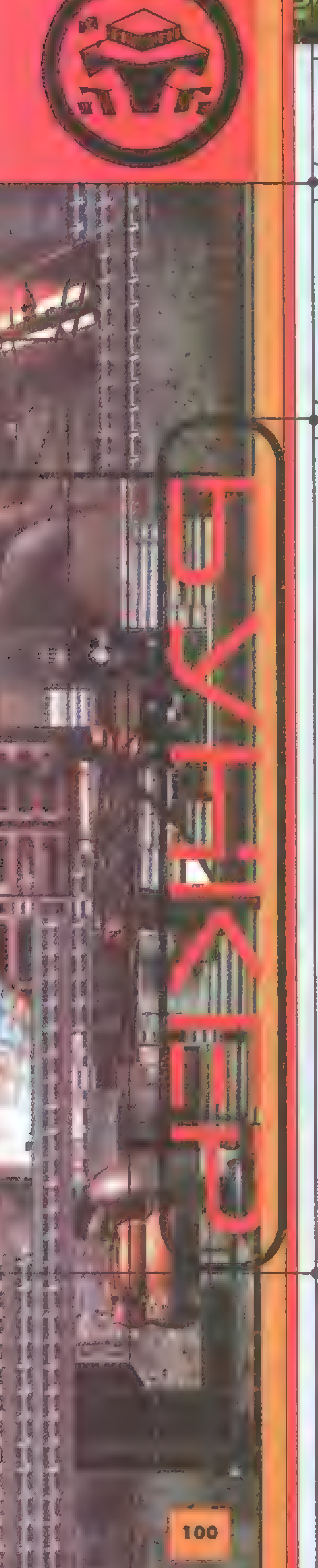


в пятку снижает скорость передвижения, в руку — меткость стрельбы; ранение в голову, очевидно, означает фраг. После несмертельного ранения влага жизни начинает вытекать наружу, пачкая ландшафт. Раны надо перевязывать, чтобы не познакомиться с Самым Главным Разработчиком раньше времени. Обрабатывая рану, игрок беззащитен и не может стрелять, а бинты имеют обыкновение заканчиваться. Вот она, проза жизни. Точнее, полужизни.

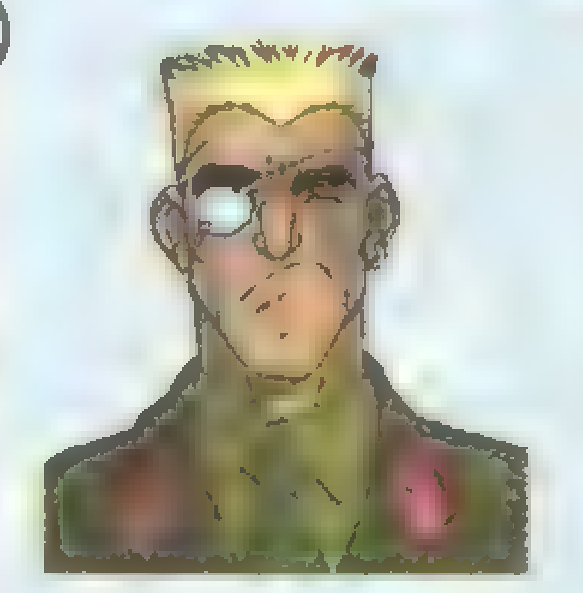
Как итог — любопытный мод, хочу особенно обратить на него внимание поклонников Counterstrike.

www.firearmsmod.com ■





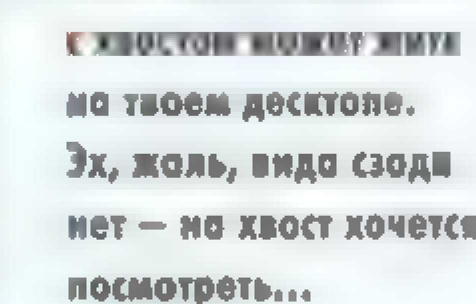
Новости Бункера



Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Самое пасхальное "Пасхальное Яйцо"

Знаешь, что такое Easter Egg? Это скрытый прикол, который разработчики помещают в игру просто шутки ради. Например, в Fallout 2 есть персонаж, который задает тебе несколько вопросов на знание первой части игры. Примеров можно приводить много. Ребята из Black Isle (как раз те, что делали Fallout) обладают здоровым чувством юмора, а иначе и не объяснишь то, что все их игры изобилуют "Пасхальными Яйцами". Теперь они даже выкладывают (откладывают) их для свободного скачивания на сайте Planescape Torment



Вот такая симпатяга [redacted] на твоем десктопе. Эх, жаль, вида сзади нет — на хвост хочется посмотреть...

Leprechaun Annah

ftp.interplay.com/pub/patches/annah_patty.zip

Скачав этот файл, ты сможешь заменить стандартную Annah вот на эту симпатичную девочку. Как сказала бы моя бывшая жена, силикона они здесь не пожалели. А мне нравится, по крайней мере, лучше, чем всем надоевшая Лариска. Кстати, эта картинка существует и в виде обоев. Брать тут:

www.planescape-torment.com/images/annah_patty_backdrop_640x480.jpg

(вместо 640x480 можешь подставить все стандартные разрешения вплоть до 1280x1024).

На пасхальное как-то не очень похоже... Может, у них там Пасху вместе с Хеллоуином празднуют?

Easter Egg Morte

ftp.interplay.com/pub/patches/morte_egghead.zip

Пасхальное Яйцо во всех смыслах. Именно оно, ярко раскрашенное пасхальное яйцо, будет сопровождать тебя вместо привычного Morte. Опять же, имеются обои:

www.planescape-torment.com/images/basket_o_morte_640x480.jpg

(несколько разрешений, аналогично предыдущему пункту).

Редактор карт для Star Trek: Armada

Activision зарелизил неофициальный редактор карт для **Star Trek: Armada**. Скачать просто так его не дадут, надо прочитать license agreement и нажать I Accept. Читать здесь: ***www.st-armada.com/maped2.htm***

Есть небольшая тонкость с запуском редактора. После распаковки zip'а нужно скопировать файл **qedit** в директорию с игрой. Дальше создаешь ярлык для **armada.exe**. Запускать его нужно с командной строкой **/edit mapname.bnz** (вместо **mapname** придется каждый раз писать имя карты). Задавать имя карты более чем из 8 символов нельзя.



Атака "федеральных" сил на борговский укрепрайон. Между прочим, скриншот недели...

Кое-что бесплатно для MFS2000

Airport 2000 vol.1

ftp.wilcopub.com/pub/web102ef/A2V1_FS2000.exe

Адд-он к Microsoft Flight Simulator 2000. Добавляет новые модели статичных самолетов на аэродромах, ночные световые эффекты, третью полосу в парижском аэропорту LFPG и новые navaids в аэропортах KLAX (Лос-Анджелес) и KJFK (Нью-Йорк).



Это только первая часть (vol.1) Будут еще и другие. Зайди на *www.wilcopub.com/nonfls/intro.htm* — может, появилось уже что-то новенькое.

Новая Kali — Первая Kali!

Появилась на свет новая версия популярной программы **Kali II**. Вернее, не новая, а первая финальная (не бета) версия. Напомню, что **Kali II** — это потомок известной **Kali95**. Программа служит для поиска и соединения с серверами многих популярных игр. В отличие от более известной **GameSpy 3D**, не специализируется на играх жанра action, а охватывает более широкий круг направлений. В новой версии добавлена поддержка **Daikatana, Les Fourmis, Nox, Rogue Spear: Urban Operations, Rollcage Stage 2, Seven Kingdoms 2, Star Trek: Armada, Startup, Tzar, Wall Street Trader '98, Whiplash** и **ZDoom**. Также улучшен интерфейс, добавлены некоторые новые возможности, пофиксены баги.

ftp.kali.net/pub/kali/kali20.exe — Kali II, полная версия.

ftp.kali.net/pub/kali/p199e-200.exe — апдейт к предыдущей версии (1.99e). ■



Заглавная страница www.kali.net.

Герои на Порше

Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

В ожидании Shadow of Death

С выходом второго адд-она к Heroes of Might & Magic III: Shadows of Death многие поклонники этой великой игры вновь освободили на своих винтах место под заветную директорию, сдули пыль с любимого диска и понеслись... Впрочем, нет: если диск действительно любимый, то пыль на нем не заводится, а если поклонники действительно преданные, то и директория с игрой с винта никуда не исчезает. В любом случае у тебя есть повод тряхнуть стариной и в ожидании новых карт под SoD скачать несколько проверенных работ по HoMMIII и Armageddon's Blade.

Despicable Things

Размер: 144x144
Количество игроков: 8
Ко-оп: Да
Подземелье: Да
Где скачать:
http://members.home.net/wilsonbry/maps/despic.zip

Описание: "геройский" deathmatch! Четыре команды по два человека — все друг против друга. Полный улет. Расчистка территории от монстров, поиск артефактов, экономия ресурсов — все это сведено к минимуму. Война — вот что должно интересовать настоящих мужчин (aka Героев)! Огромная карта с большим количеством враждующих игроков — есть где повеселиться!

Check Your Luck

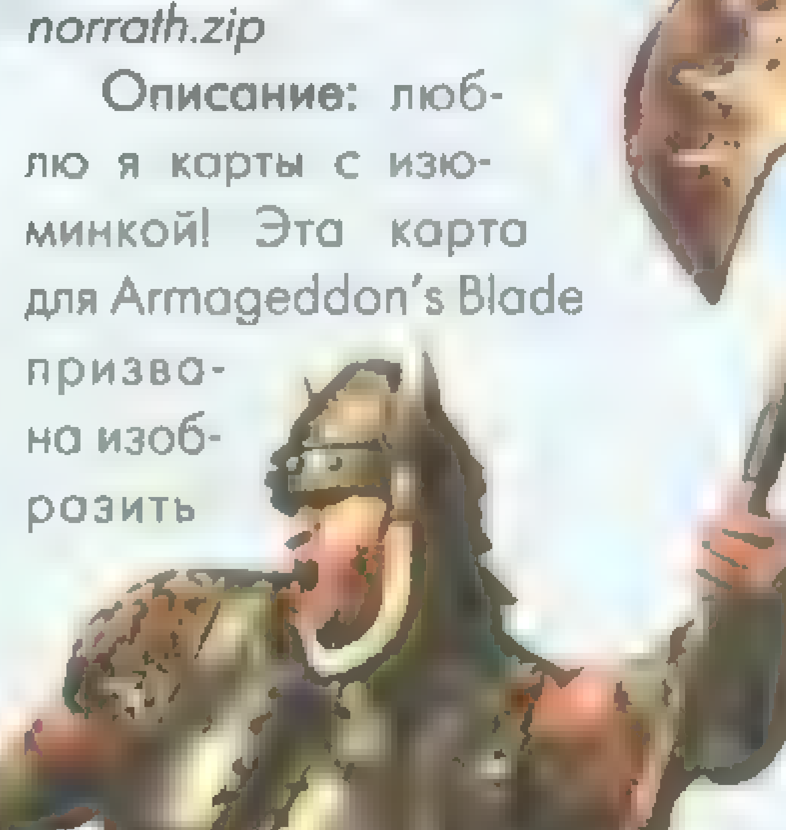
Размер: XL
Количество игроков: 8
Ко-оп: См. ниже
Уровень сложности: Impossible
Где скачать:
http://homm3.strategy-gaming.com/maps/checkyouluck.zip — Single Player
http://homm3.strategy-gaming.com/maps/checkluck_ally.zip — Ally

Описание: эта карта существует в двух вариантах — для одиночной игры и для командной. Плохо то, что в ней нет сильного сюжета (многие mapmaker'ы это особенно любят, вот мы и избаловались) Все стандартно: всех замочить, карту захватить. Спасает дело то, что играть действительно сложно и интересно. Кстати, это карта для **Armageddon's Blade** Со всеми вытекающими.

Land of Norrath

Размер: XL
Количество игроков: 8
Ко-оп: Да
Уровень сложности: Hard
Где скачать:
http://homm3.strategy-gaming.com/maps/norrath.zip

Описание: люблю я карты с изюминкой! Эта карта для Armageddon's Blade призвана изобразить





Land of Norrath (кто играл в Everquest — поймет меня, кто не играл — не спрашивайте, я сам не знаю, что это такое). Одним словом, Герои на просторах Everquest. Карта представляет собой один небольшой материк (или большой остров?) и два маленьких островка по бокам.

No Way Out Of This Maze

Размер: 108x108
Количество игроков: 5
Ко-оп: Да
Подземелье: Да
Где скачать:
http://members.home.net/wilsonbry/maps/maze.zip

Описание: название ничего не напоминает? Эх, забыли, забыли былые времена и классические стратегии... А между тем так называлась одна из карт в самом Warcraft II. А это — ее, если так можно выразиться, римейк. Или, если хочешь, порт. Внешне выглядит как большой лабиринт — оригинально. Играем так: Red и Green против Blue и Tan. Выносим команду противника и выходим из лабиринта. Другой вариант — попробовать своей командой завалить Pink. Но это гораздо проблематичней. В любом случае, как гласит народная мудрость, "Даже если вас съели, у вас есть два выхода"

Ascent of Chaos

Размер: M
Количество игроков: 2
Ко-оп: Нет
Уровень сложности: Hard
Где скачать:
http://homm3.strategy-gaming.com/maps/tartyron.zip

Описание: первая из серии карт (фактически, кампании) Ascent of Chaos для Armageddon's Blade. Небольшой остров в середине сплошного моря-окияна, под островом — подземка. Цель — захватить город, чтобы освободить из подземной тюрьмы Лорда Хаоса.

Ascent of Chaos 2

Размер: M
Количество игроков: 2
Ко-оп: Нет
Уровень сложности: Hard
Где скачать:
http://homm3.strategy-gaming.com/maps/tartyron2.zip

Описание: Лорда нужного освободили, теперь надо другого, ненужного, замочить. Классическая дуэльная карта: в одном углу твой город, в другом — город противника. Цель миссии — аннулировать Лорда Огня.

Ascent of Chaos 3

Размер: L
Количество игроков: 3
Ко-оп: Нет
Уровень сложности: Hard
Где скачать:
http://homm3.strategy-gaming.com/maps/ascent3.zip

Описание: так, нехорошего Лорда Огня вынесли, теперь на очереди еще два — захотели, наивные, заграбастать себе земли почившего Огнелорда. Нет, ребята, память покойных надо чтить. Так что светлая вам память, ребята!

Карта представляет собой три крупных массива земли, разделенных водой. Имеется подземка

Ascent of Chaos 4

Размер: L
Количество игроков: 4
Ко-оп: Нет
Уровень сложности: Hard
Где скачать:
http://homm3.strategy-gaming.com/maps/ascent4.zip

Описание: финальная битва. Генеральное, понимаешь, сражение. Или капитальное. Потому что тут скорее будут воевать не генералы, а капитаны. Воды много, земли мало. Земля (та, что есть) присутствует в виде маленьких изрезанных островков. Побеждаешь здесь — воспаряешь в небеса в звании Бога. Проигрываешь — загремишь в преисподнюю, и к тому же разжалуют в Tanar'ri... (Не спрашивай, кто это, наверное, рядовой у них там, в аду).

Еще...

Еще? Да пожалуйста... 78 карт плюс кучу ссылок, откуда ты можешь их взять, ты получаешь, набрав в броузере *http://homm3.com/main/maps.htm.* Также не забывай про сайты, с которых ты только что скачал вышеописанные карты.

Imperium Galactica II обрастает потомством

Не успела Imperium Galactica II лечь на полки магазинов, как ее разработчики решили "догнаться" парой сценариев. Причем ранее они уже выпустили один сценарий для демоверсии игры! С этими двумя не совсем понятно. Вернее, непонятно ничего. Их описания ограничиваются туманным утверждением, что один из них добавляет в игру режим skirmish (и это как понимать?!), а другой, "более традиционный", называется Phoenix Mission. И все. Продолжение через две-три недели.



www.imperiumgalactica2.com/scenario/Ig2_Skirmish.zip

Это тот, который skirmish (без названия). Exe'шник не обязательно копировать в директорию с игрой.

www.imperiumgalactica2.com/scenario/Scen1_e.zip

Это другой, который Phoenix Mission. В zip'е лежит .dat файл, который нужно скопировать в игровую директорию.

CTF по NOX'овски

Товарищи из Westwood тоже решили нас порадовать бесплатными довесками к своему свежевышедшему хиту. Речь идет о десяти картах для Nox. Вернее, даже одиннадцати (последняя на момент написания статьи была уже официально объявлена, но еще не выложена для скачивания). И если первый десяток нам преподнесли в полном молчании (мол, вот открылась секция maps, зайдите, посмотрите — может, завалялось чего), то та самая одиннадцатая карта заслужила не только обзор на сайте, но и интервью с автором! С нее и начнем.

StrongHold



Святая святых — внутренности крепости. Вот здесь-то и хранят флаги...

www.westwood.com/games/nox/html/dow/dow_index.htm

Эта карта предназначена для режимов Capture the Flag и King of the Realm. На сегодняшний день StrongHold — это

самая большая из всех выпущенных карт. Она представляет собой огромное поле брони, пересеченное тремя реками. На обеих сторонах карты стоят два древних замка. Фишка в том, что реки можно пересечь только в единственном месте — по узкому мосту. А это значит, что укрепрайоны нужно будет брать всей командой — одинокий бегун с флагом тут не прорвется. Разработчики сами признаются, что их целью было создание карты с максимальным упором на командные действия.

А вот ссылки на остальные карты:

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/Sewers.zip — Sewers

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/RiverRun.zip — River Run

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/Paradise.zip — Paradise

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/TheGuild.zip — The Guild

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/OgreBall.zip — Ogre Ball

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/FlagBall.zip — Flag Ball

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/BankShot.zip — Bank Shot

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/Fortress.zip — Fortress

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/LostTomb.zip — Lost Tomb

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/ManaMine.zip — Mana Mine

Все карты также можно скачать в одном файле под незамысловатым названием allmaps.zip:

ftp.westwood.com/pub/nox/maps/AllMaps.zip

В NFS на собственной машине!

Если среди марок автомобилей, представленных в играх серии Need For Speed, ты не обнаружил своей, хотя всю жизнь считал, что она самая крутая в мире, то, возможно, я смогу тебе помочь. У тебя есть два пути. Первый, легкий: зайти на сайт NFS Cars (*www.nfscars.com*) и найти свое авто среди 155 (!!!) машин для NFS:HS и одной-единственной Porsche 911 GT2 для NFS:PU. Второй способ: скачать себе редактор автомобилей, выучить tutorial на *http://cartutorials.nfs4cars.com* и вперед — творить свои "Жигули" в виртуале. Впрочем, второй способ мы оставим на лучшие времена, а сами пока пройдемся по галереям заботливо нарисованных для нас иномарок.

Начнем с "официоза" для NFS:HS. Electronic Arts предлагает нам насладиться вот такими моделями.



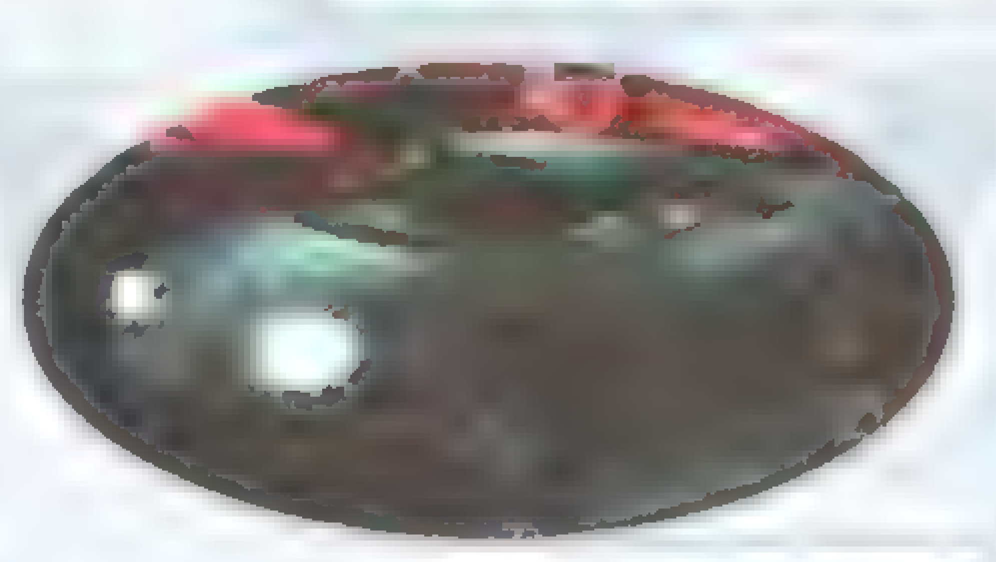
BMW M Roadster



BMW M Coupe



Aston Martin DB7



Ferrari 360 Modena



Lister Storm

Взять их можно по этой ссылке:

www.3ddownloads.com/download-file.php3?directory=/nfsracer/nfs4/cars/By_Manufacturer/officialcars/

Прочие "неофициально" распространяемые машины можно поискать на

www.needforspeed.com/hs_pc/downloads.asp

Ну, а теперь давай посмотрим на кое-что, смастеренное руками народных умельцев



BMW Alpina B10 V8



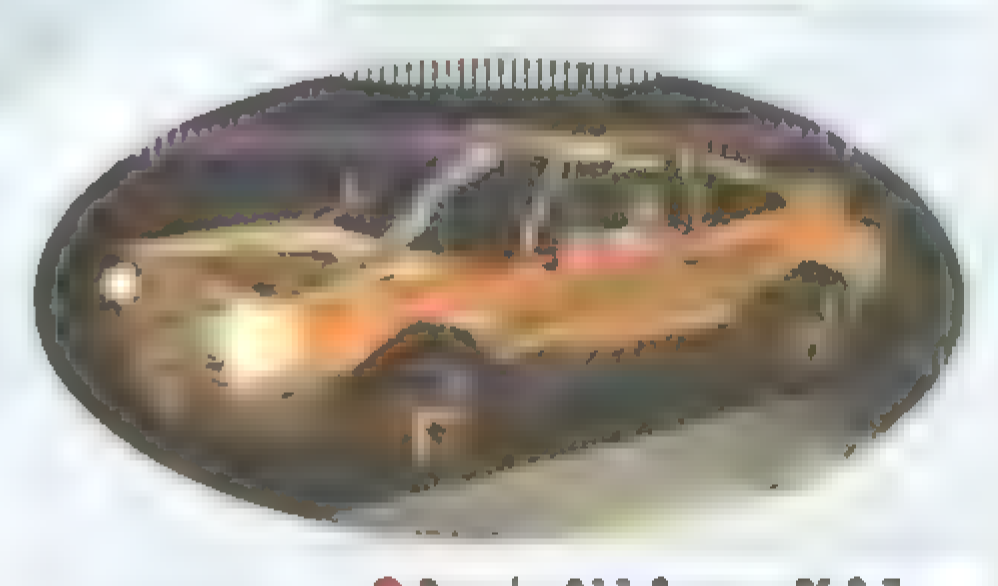
Mercedes Benz AMG E55



Porsche 968 Turbo S



Audi TT Roadster



Porsche 911 Carrera RS 2.7

А эти "народные" модели лежат вот тут:

http://members.xoom.com/nfsferrari/nfs4cars/

На сегодня раздача слонов закончена. Если вдруг окажется, что я уже пятый номер подряд не могу обозреть то, что тебе более всего по душе, пиши письма. Адрес вверху. ■

Новости из мира редакторов

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Вот уже в третий раз мы встречаемся в этом прохладном Бункере с одной и той же целью — разобраться с новыми редакторами, не обязательно новых игрушек. Если в прошлом номере мы устроили полный Беспредел, то в этом решили провести ряд экспериментов по выращиванию тибериума на грядках при искусственном освещении. Результаты этих смелых экспериментов ищи ниже, а пока разреши поделиться новостями за прошедший месяц.

Начало месяца было на редкость глухим — ни одного достойного редактора, да и вообще, собственно, никакого, даже самого завалящего, не было опубликовано. Ближе к середине месяца начала проявляться некоторая активность. Как снег на голову свалился редактор квестов к Dark Stone (1), о котором мы, возможно, расскажем тебе в следующих номерах. К концу месяца как грибы стали появляться новые версии различных редакторов к Tiberian Sun, которые немного поздновато отреагировали на недавний дождь в виде FireStorm. Редакторы обновлялись чуть ли не ежедневно — только за время работы над данным материалом мне пришлось скачать три FinalSun'а и два SunEdit2K (разумеется, разные версии мало чем отличались друг от друга, но долг обязывал). С последним, кстати, случилась вообще комичная история: бета-версию с поддержкой FireStorm выложили для скачивания, а потом, после того как все известные тиберийские сайты о нем уже раструбили, все это дело убрали из-за огромного количества багов и обещали выложить вечером во вторник, но в назначенный срок ничего не изменилось. Видимо, никто не понял, что, говоря "во вторник", авторы имели в виду вторник следующей недели. Редактор хоть и с опозданием, но все же вышел, и ты сможешь найти его (как и все остальное в данной статье и даже больше) на нашем CD. Практически перед сдачей номера в Сети появился редактор к StarTrek: Armada (2) — фанатам рекомендуется. Из разряда анонсов тоже приятные новости: в скоро выходящей подводной стратегии Submarine Titans обещают не только редактор миссий и компаний (что само по себе очень весомо), но и редактор AI! Безумно интересно, как это будет организовано, а посему будем ждать, хоть игрушка и не слишком многообещающая. Далее: на недавно прошедшей выставке "Комтек 2000" разработчики первого отечественного авиасимулятора "Ил-2: Штурмовик" (Maddox Games) обмолвились о том, что в комплект этого рулезнейшего сима будет включен полноценный редактор миссий. Любопытную вещь затеяли EgoSoft (разработчики X — Beyond the Frontier): при наборе бета-тестеров для X-Tension (адд-он к X-BTF) они поставили условие — типа, если хотите быть бета-тестером X-T, сядьте и сделайте миссию-другую для него. Хороший ход со стороны EgoSoft — они обещали вагон микромиссий (охранять то-то, перевезти то-то и т. п.) в этом адд-оне, а теперь получили их даже больше, чем планировали, при этом не пошевелив и мышкой. Заинтересовало? Тогда тебе сюда: (3).

Сноски:

www.delphinesoft.com/darkstone/patch/DarkstoneQuestEditor.zip

www.st-armada.com/maped.htm

www.egosoft.com/x/questsdk/Login.asp?doc=/x/questsdk/index.asp

Сделай сам Tiberian Sun!

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Final Sun 2000 beta 0.93 (816 Кб)

Где взять: http://finalsun.gamesmania.de
Возможности: 90% игровых
Сложность освоения: высокая

Прежде чем приступить к описанию данного редактора, нужно рассказать о процессе его установки. Самая последняя на данный момент (момент сдачи статьи) версия редактора — 0.93, она имеет поддержку FireStorm, но при этом требует отдельных библиотек для скачивания (в предыдущих версиях они находились в основном пакете). Так что после установки необходимо скачать еще и библиотеки (или взять их на нашем CD; вместе с редактором, естественно), но тут есть одна проблема: — автор забыл вложить в архив один файлик, из-за чего инсталляция благополучно накрывается. Правда, опять же, если ты берешь библиотеки на нашем CD, то можешь об этом не беспокоиться: — мы раздобыли недостающую библиотеку (только не забудь после распаковки запустить файл InstallDLLs.exe). После установки библиотек все будет готово к работе. Приступим!

Итак, Final Sun — лучший редактор для TS из всех существующих (разумеется, кроме фирменного вествудовского, надежда увидеть который с каждым месяцем ослабевает). Он содержит практически все инструменты для создания полноценной TS-миссии и даже компании, но есть у него и один огромный недостаток, который, впрочем, есть у всех опубликованных TS-редакторов: он не видит ландшаф-

та и уж тем более не может изменять его. Что делать? С ответа на этот вопрос мы и начнем.

Начало создания, или где взять карту

После запуска редактор попросит указать нахождение файла SUN.EXE и выбрать между поиском стандартных .INI-файлов и поиском всех .INI в директории (включая FireStorm'овские). Естественно, при установленном FireStorm лучше выбрать общий поиск.

После него появятся два основных окна редактора, в которых мы и будем работать: это рабочее окно редактора, где предстоит создавать установки самой миссии, и окно Map View , где объекты наносятся на карту. Прежде чем приступить к редактированию карты, нужно ее загрузить. :) Тут есть два варианта: либо взять стандартные карты (поставляются в пакете Final Sun), либо сгенерить случайную с помощью встроенного в TS генератора карт. Для реализации второго пути тебе нужно запустить TS, сгенерить карту и сохранить ее, после чего выйти из TS и, загрузив полученную карту в FinalSun, сохранить ее в .mpr-расширении.

Основа миссии

Жми File=>New, и перед тобой появится окно Assistant for new map , где тебе нужно выбрать: карту, на которой будет основана миссия, какой она станет (сингловой или мультиплеерной), что нужно взять с карты для миссии (деревья, юниты, поверхность), а также "дом" игрока и заготовку других стандартных "домов".

Редактирование карты и параметров миссии

Теперь наступил период создания самой миссии. Здесь тебе придется постоянно переключаться между основным редактором и окном Map Views. С Map Views все понятно: действуй по обычному принципу Drag&Drop, а вот в обилии закладок редактора миссий придется помучиться. Не будем терять времени и приступим к их детальному изучению

Окно Map View. Ничего сложного: Drag&Drop.

В закладке Basic задаются основные параметры карты:

Name — имя карты.

Next scenario — следующая миссия.

Alt. next scenario — альтернативная следующая миссия

End of game — завершение миссии означает конец игры?

Skip score stats — пропустить статистику после миссии?

One time only — миссия играется только один раз?

Skip map selection — пропустить выбор карты?

Official — официальная карта?

Ignore Global AI Triggers — игнорировать общие игровые AI триггеры?

Crate for destroyed trucks — будут ли появляться ящики из взорванных грузовиков?

Crate for destroyed trains — будут ли появляться ящики из взорванных поездов?

Percent (money?) — процент денег (относится к ящикам).

Only multiplayer — только в мультиплеере (относится к ящикам).

Growing Tiberium — тибериум растет?

Growing veins — количество растений увеличивается?

Growing ice — лед восстанавливается?

Viceroid because of death in Tiberium — висероиды появляются после смерти пехоты на тибериуме?

Free radar — свободный радар? (Т. е. без энергии, видящий всю карту.)

Initial time — время начала миссии.

Закладка Additional работает только для single-карт и позволяет назначить параметры, характерные для обычных миссий игры: прилет Dropships, пополнение денег, ограничение во времени на миссию, а также ролики, которые будут играться при вступлении (Intro), брифинге (Briefing), выборе карты (Pre map select screen), во время миссии (Action), в результате победы/поражения (Won/Lost) и после подсчетов результатов миссии (After score screen).

Следующая закладка, Maps, носит чисто информационный характер. Здесь на самом деле ничего изменить нельзя, кроме климата (холодный или умеренный). И хотя последний и поддается изменению, но это, как сказано в редакторе, приводит только к плачевным результатам — глюкам.

Закладка Lighting позволяет задать установки света для карты. Причем они будут работать как в обычное время, так и во время ионного шторма. Установки относительно стандартны: RGB, Ambient, Level.

В закладке Specials задаются спецустановки, и некоторые из них работают только в сингле. Рассмотрим только некоторые (по причине повторяемости остальных) из них.

Destroyable bridges — уничтожаются ли мосты?

Initial veteran — будут ли "выдаваемые" в начале миссии юниты ветеранами?

Ion Storms — будут ли происходить ионные штормы? Даже если ты поставишь yes, штормы все равно будут появляться не случайно, но посредством триггеров.

Meteorites — метеориты. Подход тот же, что и в случае с ионным штормом.

С закладкой Houses проблем возникнуть не должно: все стандартно. Обрати внимание на примечание разработчиков о том, что, если ты делаешь мультиплеерную карту, то НЕ НАДО производить никаких изменений в этой закладке.

С закладки Task Force начинается тесно взаимодействие с самой миссией. Тут нужно задать те группы войск, которые потом будут использованы для создания команд (Team types). Чтобы создать новый Task Force, кликни на ADD, обзови его как-нибудь в графе Name и начинай добавлять различные юниты. Чтобы добавить, например, десяток багги, не нужно жать ADD 10 раз: достаточно лишь добавить один багги, а затем установить курсор на него и исправить значение Numbers of Units на нужное. Параметр Group задает горячую

клавишу от 1 до 10, которую нужно нажимать при зажатом Ctrl (это то же самое, что Ctrl+1...10 в игре), для данного Task Force. При проставленном значении 1 hotkey задаваться не будет.

Закладка Scripts создает скрипты для Team types. Здесь ничего сложного нет — имя скрипта и различные действия, которые он будет выполнять: идти туда-то, атаковать то-то и т. п.

В закладке Team types можно связать ранее созданную Task Force с ранее написанным скриптом, т. е. указать, какой отряд по какому скрипту будет действовать. Технически это выглядит так: создаешь новую команду (Team type), выбираешь нужный Task Force и нужный скрипт к ней, после чего задаешь способ появления отряда на карте — будет ли он прилетать, приходить как подкрепление и т. п.

Закладка Trigger является одной из самых сложных. Создание триггера протекает в три этапа: выбор имени триггера и присвоение триггера определенному Tag'у (см. ниже), назначение события для триггера, при котором он активизируется, и действия, которое он совершает. С именем все ясно без слов, кроме разве что параметра Flags (его трогать вообще не нужно). На втором этапе нужно задать тип события и его параметры (например, отсчет определенного времени). Далее нужно поставить тип действия, которое произойдет после события, указанного во втором этапе (например, победит какая-то сторона или заиграет определенная музыкальная тема). Не пугайся обилия параметров на этом, третьем, этапе: при выборе типа действия в скобках указывается, какой параметр нужен и что он означает (аналогично — для второго этапа).

Закладка Trigger. В данном конкретном случае при уничтожении определенного вражеского здания триггер даст команду на проигрывание четвертой музыкальной темы.

Следующая закладка Tags служит, естественно, для создания Tag'ов. Что делают Tags? Они активизируют триггеры на карте. Без существования Tags работа триггера невозможна, поэтому они создаются автоматически при создании триггера. Для активизации триггера в нужном месте требуется просто поместить Tag на карту через окно Map Views с помощью команды Create celltag.

Следующие две закладки — AI Triggers и Enable AI Trigger — нормально применить не получится, т. к. пока в редакторе нет их полноценной поддержки. Но по сути это то же самое, что Trigger и Tags, только для компьютерного игрока (AI). Что тут сказать — ждем новых версий.

Последняя закладка — All — позволяет заменить любое значение в .INI-файле, но особого смысла я в этом не нахожу.

Ну вот и все, редактор разобран практически по косточкам. Теперь осталось только приступить к созданию миссий (эх, нелегкое это дело...). После создания карты неплохо бы ее проверить: File=>Check Map. Далее тебе нужно запустить карту. Если она мультиплеерная, то нет проблем: копируешь в соответствующую директорию и запускаешь. А вот если это сингл, то придется немного помучиться. Открой в директории FinalSun файл _Battle.INI (или вытащи из mix'a TS) и исправь его по следующему макету:

[Battles]
1=GDI1
2=NOD1
3=Твоя кампания
..
[Твоя кампания]
CD=(0 — первый TS CD, 1 — второй, 2 — Firestorm, 1 любой CD)
Scenario=Твоя карта (имя файла)
FinalMovie=
Description=Описание компании (то, как это будет выглядеть в меню игры).

Теперь сохрани _Battle.INI как Battle.INI в директории TS и запускай игру. Не забудь переписать карту в директорию игры и играй на здоровье.

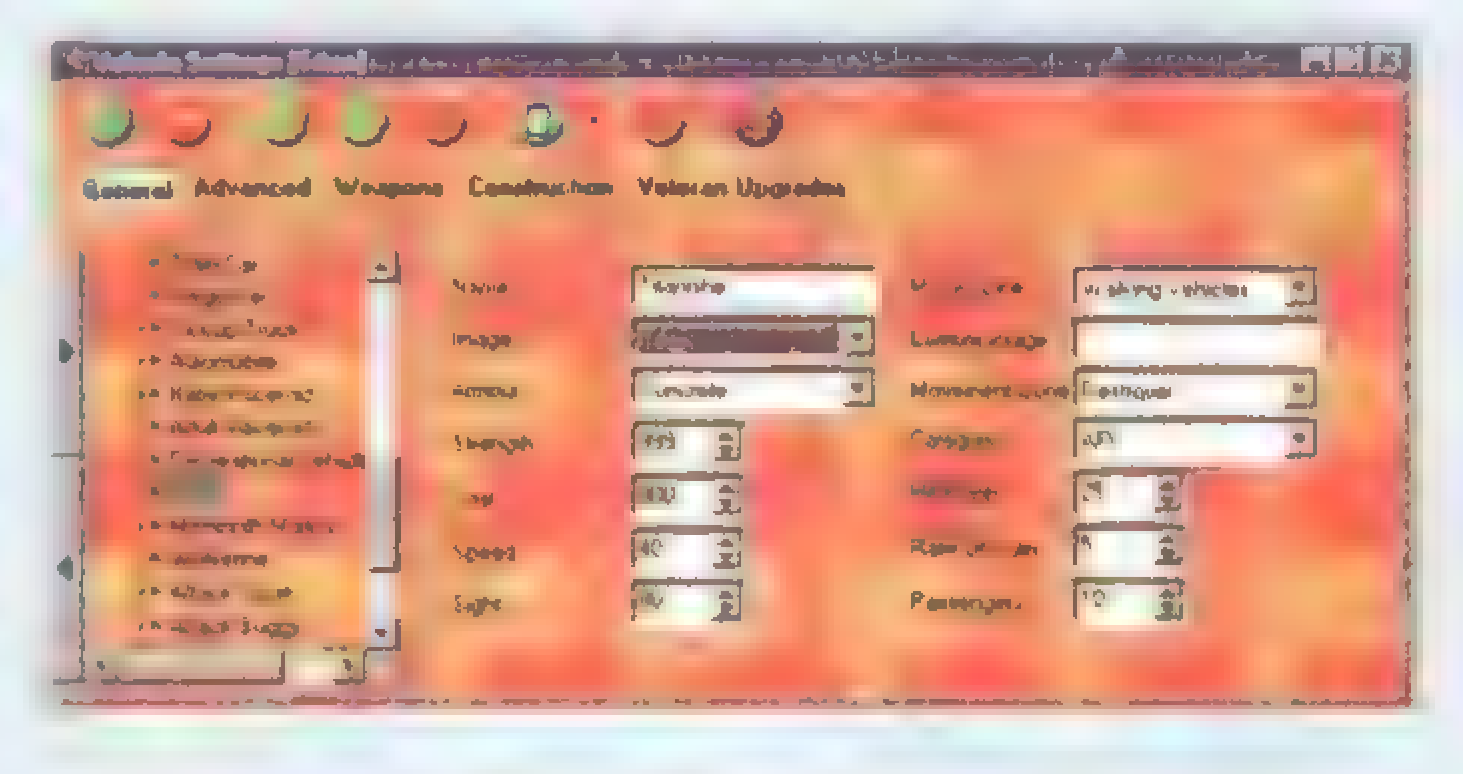
SunEdit 2K beta 6.0 (1628 Кб)

Где взять: *http://www.childs-play-software.co.uk/*

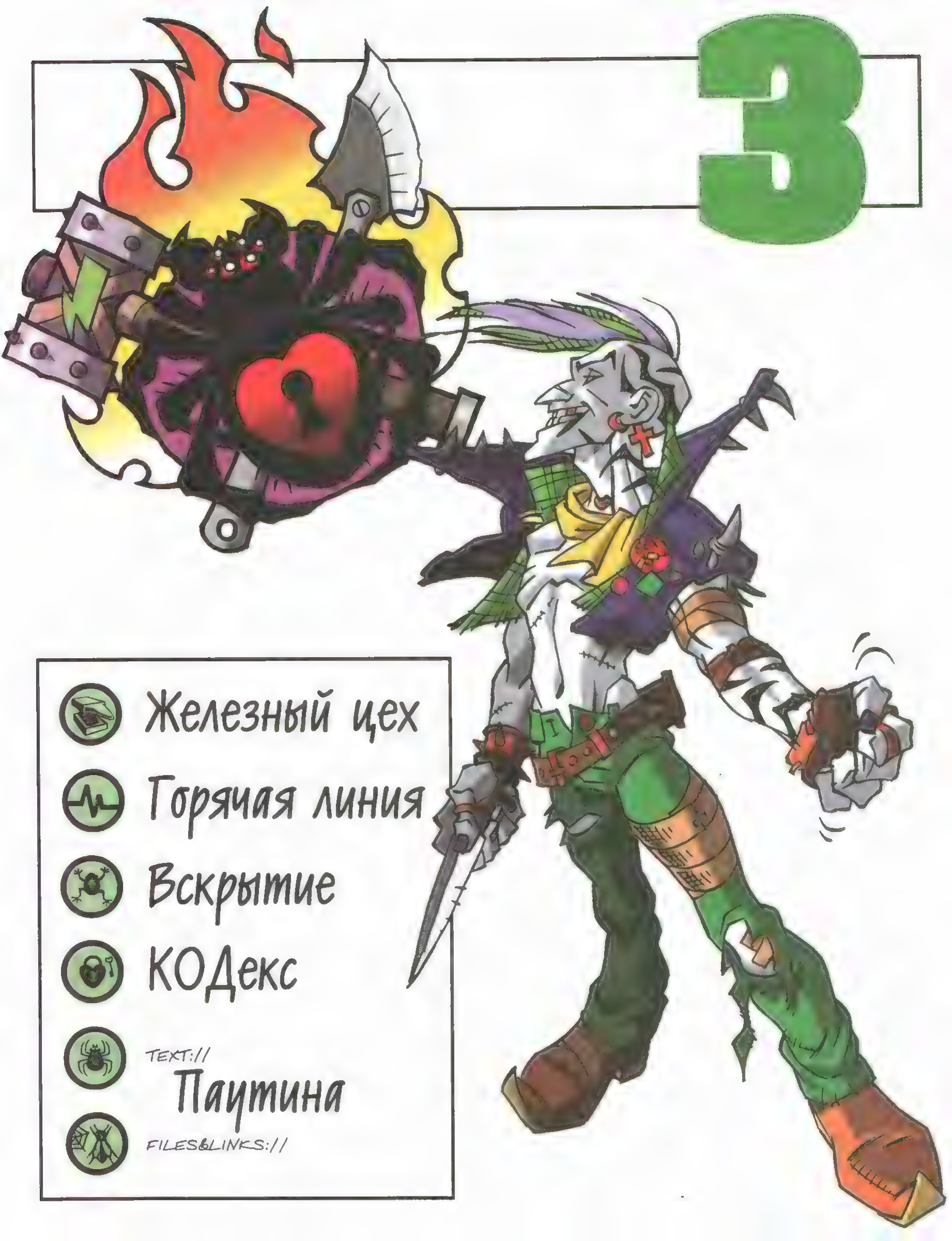
Возможности: создание mod'ов

Сложность освоения: низкая

Я думаю, ты уже заметил соответствующее меню в редакторе Final Sun и немного не понимаешь, почему эта штука не работает. Дело в том, что SE2K — самостоятельная программа, просто ее создатели заключили дружеское соглашение с авторами Final Sun'a о взаимном сотрудничестве. Что же делает Sun Edit 2000? SE2K — очень удобная утилита, с помощью которой ты можешь легко создать собственный MOD. То есть сможешь сделать игру такой, какой тебе хочется: подправить баланс, создать новые юниты и здания. Нет нужды описывать работу с данным редактором — интерфейс чрезвычайно прост и интуитивно понятен. Требует для работы Microsoft Common Controls v4.0 Update.



P.S. Все упомянутые в статье файлы и программы содержатся на компакте. ■


3
Железный цех
Горячая линия
Вскрытие
КОДекс
TEXT://
Паутина
FILES&LINKS://

Железные новости

MetalMaster
metal@igromania.ru

И время над ними не властно...

В конце апреля произошло довольно-таки значимое событие в индустрии видео- и аудиоприложений. Крупнейшие разработчики этой отрасли собрались вместе и решили, что существующих API вывода графики (таких, как Direct3D и OpenGL) им недостаточно и надо срочно придумать что-нибудь новое, удобное и прогрессивное. Придумали **OpenML** — API для работы с видео- и аудиоинформацией (то есть не только с 3D графикой, но вообще с мультимедийной информацией как таковой). Новым проектом займутся такие известные фирмы, как **3Dfx**, **3Dlabs**, **Ati**, **Compaq**, **S3**, **SGI**, **Dicreet**, **Evans & Sutherland**, **IBM** и **Intel**. Чтобы показать серьезность своих намерений, сей консорциум обозвался группой **Chronos** (от греческого "время"), что, по всей видимости, символизирует долгожительство создаваемого ими API. Нетрудно догадаться, что компании Microsoft выскочка по имени OpenML нужна как собаке пятая нога, поэтому в рядах Кроноса нет ни единого ее представителя (может, оно и к лучшему).

Кому все это надо? Ну, во-первых, новый API должен стать многоплатформенным, что позволит разработчикам забыть, как страшный сон, всякие DirectX и Glide. Принцип "все в одном" даст возможность работать в OpenML как с 3D графикой, так и цифровым видео и звуком. OpenML совместимые платы будут одинаково хорошо показывать себя как в 2D, так и в 3D приложениях, не говоря уже об аппаратном воспроизведении цифрового видео.

Новый мультимедийный пророк должен появиться в течение ближайших двух лет. Тогда, правда, все уже будут активно использовать восьмую и девятую версию DirectX, но "дети времени" по этому поводу не сильно беспокоятся, надеясь, что конечный пользователь изменит своим привычкам и предпочтет более мощный и стабильный API взамен всех старых. Остается лишь пробормотать "Кронос... тьфу! Время покажет" и пожелать новаторам удачи.

Дети лейтенанта Шмидта

Самой старой деталью любого компьютера, как известно, является дисковод. Правда, в последнее время все больше народу предпочитает использовать ZIP Drive, но все же зачастую единственной возможностью перенести информацию с одной машины на другую является старая добрая дискетка на 1,44 мегабайта. Разработчиков, понятное дело, такой расклад не устраивает, и они уже который год ломают голову, пытаясь придумать "что-нибудь за те же деньги, но современное и быстрое". Сначала была Iomega с ее Click! дискетами на 40 мегабайт, затем Sony, продвигавшая HiFD, да много кто еще пытался. И честно обламывался. Однако неудачи соперников не остановили компанию **DataPlay**, предложившую новую технологию, позволяющую записывать данные на миниатюрные оптические диски размером с крупную монету емкостью до 500 мегабайт. Причем стоимость носителя обещают всего 5-10$. Пока что собираются использовать изобретение в цифровых камерах и MP3-плеерах взамен дорогих карт, но кто сказал, что потом нельзя будет сделать нормальный PC дисковод!



Только вот дисковод для чтения подобных дисков еще надо купить, а воспользоваться преимуществами другой новинки — **ThumbDrive** — может любой компьютерщик, в машине которого есть USB порт. Достоинства, к слову, немалые — миниатюрная коробочка вставляется в USB порт, после чего в системе появляется еще один диск размером от 16 до 128 мегабайт. Естественно, используется Flash-память, поэтому и цены кусаются — от 57 до 300 долларов. В продажу ThumbDrive поступит в середине мая, и приблизительно тогда же станут доступными 256 мегабайтные модели, что, согласись, уже немало.

P.S. А я все так же таскаю знакомым файлы на своем MP3-плеере. На безрыбье и...

Вспомнить все

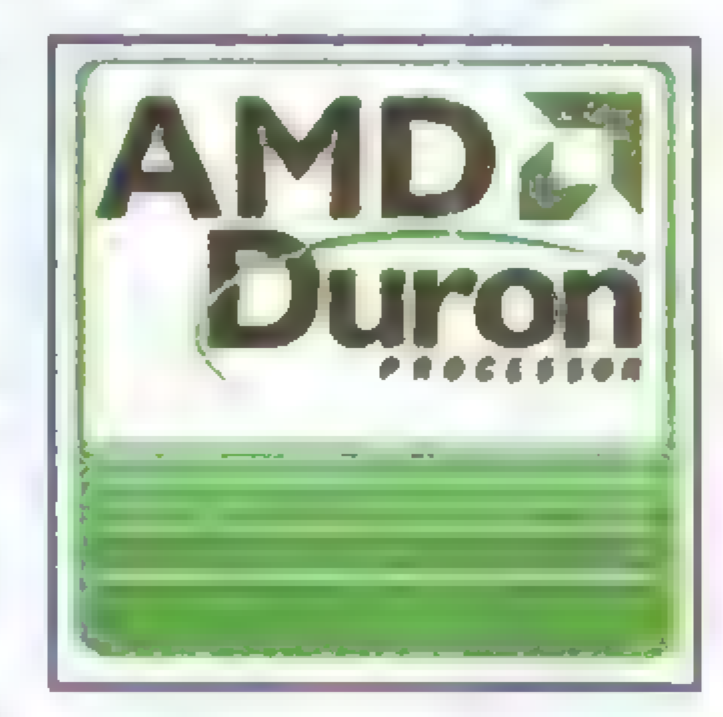
Оперативная память является одним из самых важных компонентов любой игровой системы. Ее тип (и объем!) оказывают большое влияние на скорость игровых приложений, да и вообще всей операционной системы в целом. И хотя большинство российских пользователей используют проверенный временем SDRAM, прогресс в этой области не стоит на месте. Одним из перспективных направлений развития запоминающих устройств является энергонезависимая память. Представь: выключаешь компьютер, а в оперативке остается загруженная операционная система, все твои программы и игры. Обратное включение компьютера происходит за считанные секунды — как раз столько нужно на включение винчестера и "прогрева" монитора. Неудивительно, что разработчики уже давно пытаются создать дешевую энергонезависимую память. Недавно на этом поприще был отмечен **Стюарт Паркин**, сотрудник **IBM**, предложившей новую архитектуру памяти — **MRAM (magnetic random-access memory)**. Согласно заявлениям создателей, новый тип памяти будет работать с такой же скоростью, что и SDRAM, плюс обладать всеми достоинствами энергонезависимой flash-памяти. На данный момент существует прототип чипов MRAM объемом 1 Кб, и Паркин надеется, что в скором будущем (года через 2-4) его творение будет работать быстрее SDRAM, лучше SDRAM и стоить при этом сущие копейки. Поживем — увидим.

USB жил, жив и будет жить

В конце апреля наконец-то появилась финальная версия новой спецификации USB шины — **USB 2.0**. Это отнюдь не значит, что отныне разработчики будут встраивать USB 2.0 совместимые контролеры в свои материнские платы — пока что есть только технологии. Зато когда задумки инженеров воплотятся в реальность, мы получим пропускную способность внешней шины в 480 Мбит/с. В сравнении с доступными ранее 12 Мбит/с прогресс, что называется, налицо. Появления USB портов, совместимых с новым стандартом, следует ожидать к концу года

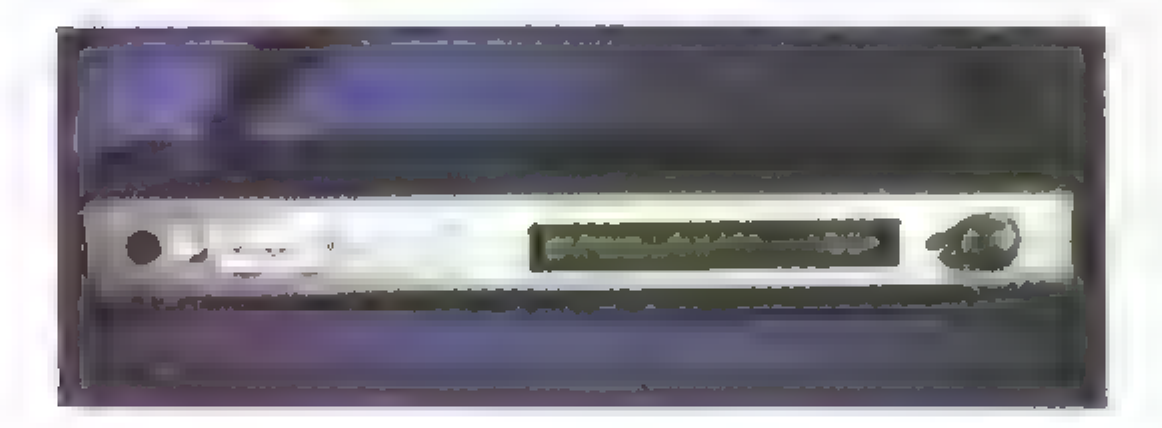
Новый герой от AMD

В конце апреля AMD объявила новое имя процессора своего следующего поколения, ранее называвшегося **Spitfire**. Герой третьего тысячелетия будет называться... **Duron**. Если по нашему, то Дурень. Если по латыни, то durare (длиться) — вероятно, намек на то, что жизнь процессора будет длиться вечно. Остается лишь поздравить маркетологов AMD и пожелать им долгой и счастливой жизни.



Мультимедийный MP3 центр

Нет, ты не ослышался — действительно **домашний MP3 центр**. Подобрать более точное определение для нового домашнего аудиокомпонента от компании **Voyetra Turtle Beach** — задача не из легких. По своим возможностям это мультимедийная приставка, способная воспроизводить MP3 и WMA файлы, причем получать



не только с PC, но и выкачивать из Интернет. Впечатляет, не правда ли? Посмотри на картинку, а заодно и подумай, сколько это чудо может стоить. И как скоро оно заменит привычные нам музыкальные центры.

MP3 CD плеер и другие...

Вот и настал праздник на улице любителей компактных музыкальных плееров всех мастей и разновидностей. Фирма **Pine** представила первый **MP3 CD плеер** своей новой линейки. Плеер способен проигрывать как простые Audio CD, так и MP3, записанные на CD и CD-RW диски. А это, между прочим, около 10 часов музыки с хорошим качеством. Остальные возможности вполне стандартные: эквалайзер на пять позиций, линейный выход и встроенный блок питания, обеспечивающий подзарядку аккумуляторов при работе от сети. Поставка началась в апреле, а значит, скоро и в России появятся. Цена, правда, не из низких: 299$. Но удовольствие того стоит.

О циферке с десятком нулей

Ох уж эти ученые, ну постоянно что-то новое придумают! Так ведь нет чтобы что-нибудь полезное придумать, пусть даже маленькое, но возможное. У них на уме исключительно громоздкие проекты, на десятки лет вперед. Вот так почитаешь, что обещают, облизнешься — и сидишь, считаешь, сколько тебе лет будет, когда эта технология пойдет в производство. Хочешь пооблизываться?

Исследователи из Университета Иллинойса заявили, что придумали метод, по которому можно *навесить на используемые ныне в процессорах кремниевые пластины различные органические молекулы*. Зачем? Так ведь молекулы оные работают подобно механическим реле, то бишь могут хранить 0 или 1. Только вот производительность у них до 100 триллионов переключений в секунду. В пересчете на понятные компьютерщику цифры — что-то около 100 ТГц. Но все это, естественно, в будущем. Сейчас оборудование, необходимое для производства таких чипов, стоит слишком дорого. Так что в очередной раз облизнемся и уверуем в светлое будущее.

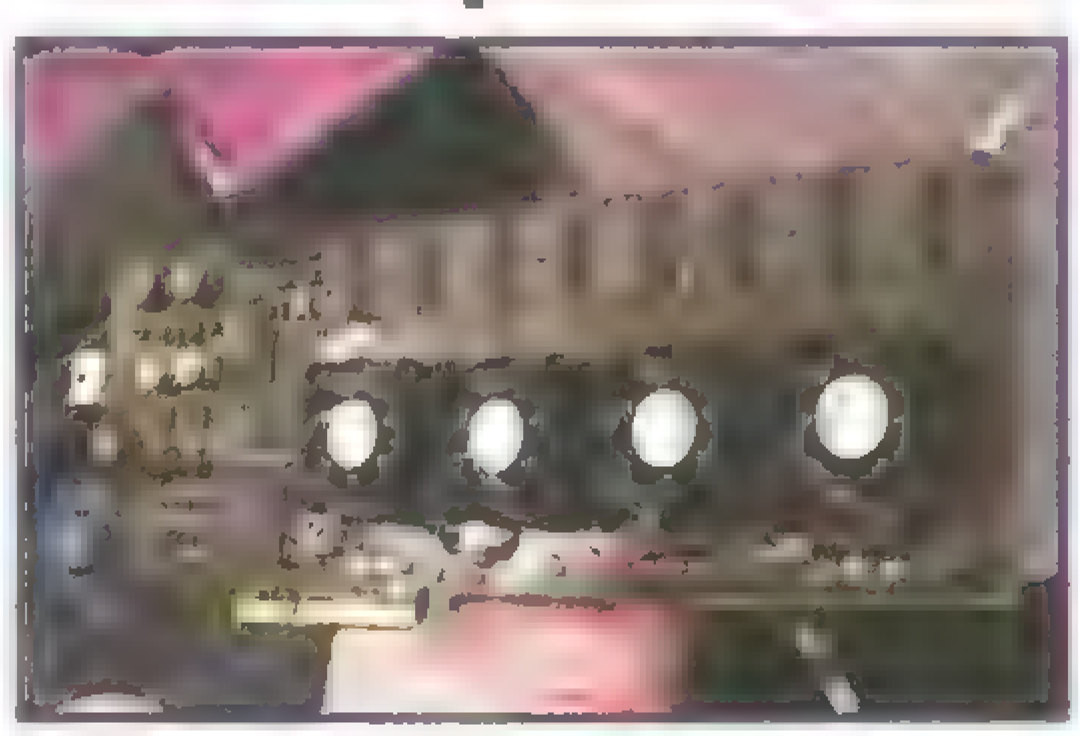
Pentium 2 TCP/IP

Нет, у меня еще не окончательно шарики за ролики уехали, и не надейтесь. Просто **Intel** решила попробовать свои силы на поприще производства сетевой периферии. Недавно был представлен специализированный процессор **IXP1200**, работающий на тактовой частоте 200 МГц и обрабатывающий до 3 миллионов пакетов в секунду. Основное предназначение нового процессора — работа в терабитных сетях, где зачастую передаются такие мультимедийный данные, как, например, голос или видео. Основным достоинством нового чипа Intel считает его гибкость и возможность использования для различных целей. Производители сетевого оборудования должны остаться довольны. А Intel станет еще чуточку известнее.

Ручка для новых русских

Технологии **Bluetooth** постепенно входят в нашу жизнь (если забыл, то Bluetooth — это объединение компаний, занимающихся разработкой стандартов для беспроводной связи и реализации миниатюрных интегрированных чипсетов для этих же целей). Недавно **Ericsson** (известный производитель мобильных телефонов) демонстрировал свое новое изобретение: комплект из ручки и специального листка бумаги с нанесенными на него линиями. Ручка работает подобно оптической мышке, отслеживая перемещение пера по этой сетке, а затем передает "написанный" текст по передатчику Bluetooth на PC или мобильник. Первые чудо-ручки появятся уже в ближайшие год-два и, несомненно, станут обязательным атрибутом тех самых любимых героев современных российских анекдотов.

Лишняя розетка есть?



А для 3D ускорителя? Что, думаешь я совсем того? А вот и не факт. Совсем того у нас сегодня фирма 3Dfx. Больше ничего говорить не буду — просто посмотри на картинку. Вон те четыре — вентиляторы, а круглый разъем на задней панели — для подключения блока питания. Вот... ■

ИНФОЗОНА

Продается Ад

Сервер по продаже доменов HitDomains.com выставил очередной лот. Стоимость — 8 миллионов зеленых рублей. Каждый месяц по наитию на этот домен, еще не открытый, заходят 100 тысяч посетителей. Слово, стоящее в названии, является одним из самых распространенных в мире. "И слово было" — Hell. Ад то есть. Ребята продают виртуальный Ад. Hell.com. За 8 миллионов. В пресс-релизе так и говорится: слово "ад" принимает еще одно понятие — "деньги". Видимо, так и будет. Вокруг такого брэнда можно построить что угодно. Например, сервер Go To Hell.com. Или What The Hell.com. Или неприметная секта сатанистов скинется по лимончику-другому и прикупит себе домен с целью дальнейшего просвещения молодежи относительно происхождения Темного Властелина. Короче, пока что Ад только продается. Как и все в этом бренном мире.

Семнадцать? Или все же сорок семь?

Интересный и поучительный случай произошел на днях на севере Великобритании. 13-летняя девочка познакомилась в чате с неким человеком, представившимся как тинейджер 17 лет от роду. Сначала он посылал ей всяческие интимные послания (заметно круче тех, что предлагал отправлять д-р Кайло в статье о знакомствах в Сети в прошлом номере). Потом предложил встретиться. Девочка согласилась. Перед встречей он попросил прислать ему фотографии респондентки. Она отказалась, но все же пригласила его к себе. Мама маленькой англичанки выяснила о предстоящей встрече и, несмотря на все возражения дочки, осталась дома. И правильно, как выяснилось. В назначенный час в дверь позвонили. Как бы вы думали, кто там оказался? 47-летний плохо одетый мужчина. Мама, конечно, была в шоке, но полицию все же вызвала. У бобби не было оснований задерживать мужика, так как анонимность в Интернете пока еще не запрещена. Познавательный случай, не правда ли? Надо было девочке читать статью доктора — и все было бы в полном порядке!

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Здравствуй... Неплохое начало для статьи, не правда ли?

Вытяни правую руку вперед... Да нет, правую.

А тема сегодняшнего раздела — 3D ускорители пятого поколения.

Сосчитай пальцы. Проделал?

Вот уж никак не предполагал зимой 2000 года, что уже летом мне придется писать такой обзор.

Попробую угадать, пальцев у тебя пять, так? Шутка. Вернее, жалкое ее подобие.

Темпы развития графических ускорителей впечатляют. Ведь еще два-три года назад Voodoo1 была чудом, в которое верилось с трудом. А сейчас...

Когда-то процессоры работали на тактовой частоте в 4 МГц. Золотое времечко было...

Сейчас, в эпоху бешеной гонки технологий и жесткой конкуренции, производительность 3D ускорителей раз в год увеличивается чуть ли не вдвое. А что будет дальше?

Когда-то количество памяти на видеокарте не превышало 2 мегабайт. Четыре — роскошь. Неоправданная...

3D ускорители пятого поколения на полкорпуса опередили все остальные компоненты компьютера, будь то процессор или системная шина.

А через полгода нам в очередной раз не хватит пальцев. Теперь уже на то, чтобы сосчитать все поколения 3D акселераторов.

Появятся ли когда-нибудь игры, использующие все мощности этих современных "монстров"? Появятся, и очень даже скоро. Но волнует меня всего один вопрос...

Куда будет падать твоя челюсть, когда ты увидишь такую игру? В бесконечность?

А теперь сам раздел. Две статьи. Два обзора сам догадываешься чего. Апгрейдиться будешь? ;-)

Плановая революция NVIDIA

ViV
viv@igromania.ru

Первым известным широким массам графическим чипсетом от nVIDIA была Riva128, появившаяся в 1997 году. В те "древние" времена производители 3D ускорителей вынуждены были выбирать между двумя доступными API: глючным DirectX версии 3.0 от Microsoft и малораспространенным (на PC платформе) OpenGL от SGI. Особняком держался Glide — хороший, быстрый и мощный игровой API продукции компании 3Dfx. Но Glide в те времена был закрытым и недоступным ("видит око, да зуб неймет" — это про него), и выбор так или иначе сводился к упомянутым выше Direct3D и OpenGL. nVIDIA убила двух зайцев одним махом — Riva128 одинаково хорошо работала и с первым, и со вторым.

У меня тогда стоял Monster3D (Voodoo1), у моего знакомого — Viper550 (Riva128). Компьютеры же были практически идентичными — Pentium 166 с 32 мегабайтами памяти. Знакомый страшно завидовал, ругал свою "видюху" последними словами за кривые драйвера и восхищался качеством картинки моего "монстра", тем паче отдавая должное его скоростным характеристикам. Затем мы практически одновременно проапгрейдились до P-200 и на второй же день, переставив джампера на материнской плате, получили P-215. И тут случилось странное — Riva128 знакомого со свистом обогнала моего "монстра", показав пятидесятипроцентный прирост производительности. Так я впервые узнал, что такое масштабируемость. ;-)



Потом 3Dfx решила, что геймеру в первую очередь нужны запредельные показатели fps, а качество картинки совсем не важно, посему Voodoo2 будет работать исключительно в 16-битном цвете. nVIDIA же, вспомнив о красоте, спасающей мир, сделала ответный шаг, выпустив Riva TNT. Последняя хоть и уступала детищу 3Dfx в скорости, зато с лихвой наверстывала упущенное отменным качеством картинки. Пользователям нравился 32-битный цвет, и они готовы были играть пусть даже в 20-25 кадрах в секунду, зато с красивыми облаками и без смазанных цветовых переходов. nVIDIA снова сделала правильный выбор..



Потом был третий раунд: Voodoo3 против Riva TNT2 (остальные производители графических чипсетов к тому времени тоже успели придумать что-нибудь этакое, но пользователи в подавляющем большинстве случаев предпочитали продукцию именно этих двух фирм). В 1999 году 3Dfx окончательно сдал свои позиции, а Riva TNT2 была признана чуть ли не самым лучшим 3D ускорителем по соотношению цена/качество (я бы не задумываясь назвал ее лучшей)

А потом наступило третье тысячелетие и, как это ни странно, четвертое поколение 3D ускорителей. Такая вот маленькая математическая неувязка. Новые графические акселераторы научились аппаратно обсчитывать геометрию сцены и работать с источниками света, накладывать сложные рельефные текстуры и использовать такие эффекты, как DOF и Motion Blur. И первый ускоритель четвертого поколения выпустила именно nVIDIA (имя его тебе, несомненно, знакомо — GeForce256). После этого в успехе фирмы уже никто не сомневался, и она по праву стала считаться фаворитом рынка



Но nVIDIA явно не собирается останавливаться на достигнутом — в планах компании множество других графических чипсетов (в том числе и графический процессор новой мультимедийной приставки Microsoft X-Box). В конце апреля появился продолжатель линейки GeForce — видеокарта GeForce 2 GTS, и вот о нем мы сейчас и будем разговаривать. Ведь, как ни крути, это на данный момент самый мощный 3D ускоритель из доступных на рынке.

GeFORCE 2 GTS

Вот так вот он и называется — простенько и со вкусом. Народ его, вероятно, тут же окрестит "вторым Гефорсом" и на этом успокоится, совсем забыв про приставку GTS. А она, кстати, расшифровывается как GigaTexelShading и обозначает именно то, что обозначает: прямо-таки гигантскую производительность нового 3D ускорителя во всех областях

Для начала предлагаю обратить внимание на врезку с техническими характеристиками, а я пока немножко поясню ключевые моменты. Как нетрудно заметить, все четыре конвейера рендеринга GeFORCE 2 GTS оснащены двумя блоками текстурирования. А это значит, что становится возможным использование мультитекстурирования с наложением двух текстур на один пиксель за такт безо всяких потерь в скорости обсчета сцены. Также хочется отметить улучшение каче-

ства фильтрации конечных текстур — появление антизотропной фильтрации по 16 текстурным сэмплам значительно улучшит качество изображения





Аппаратный геометрический движок берет на себя большую часть работы при обсчете 3D графики, тем самым высвобождая ценные ресурсы процессора. Куда их потом пустят разработчики — коту под хвост или на монстром на AI, — одному Богу известно. Как бы то ни было, теперь карты на GeFORCE 2 GTS выполняют практически все этапы вывода 3D графики (более подробно смотри статью в первом номере "Мании").

Поддержка аппаратного сглаживания всей сцены хоть и замедляет работу ускорителя вдвое, зато значительно улучшает качество конечной картинки. FSAA, скорее всего, приглянется любителям кристально чистой графики, в то время как квакеры и прочие ценители FPS по-прежнему будут играть в 800*600, лишь бы скорость ниже 120 кадров в секунду не падала

Что такое NSR?

Основное отличие GeFORCE 2 GTS от ее предшественницы — наличие нового блока nVIDIA Shading Rasterizer. Если не вдаваться в технические подробности, то NSR позволяет вытворять всевозможные интересные текстурные эффекты (посмотри на картинки). А если вдаваться, то...

Допустим, у нас есть красивая текстура... скажем, стены. Классная такая кирпичная кладка. Допустим, надо с этой стенкой сделать что-нибудь этакое.. ну, например, осветлить ее. Для этого берется вторая текстура (более светлая) и накладывается на первую. 3D ускоритель как бы складывает цветовые составляющие пикселей двух текстур, а результат своих действий выводит на экран в виде новой, третьей текстуры.

До недавнего времени существовало несколько общеизвестных методов текстурных эффектов, используя которые можно было засветлить (затенить) текстуры сцены или произвести какие-либо другие действия с ними. Проблема была в том, что все эти эффекты программировались заранее, и разработчики могли лишь использовать их "как есть", без возможности изменить что-либо. Теперь же, с появлением NSR и с поддержкой этого блока в DirectX 8.0, стало возможным создание своих собственных мультитекстурных эффектов. Разработчики игр отныне могут сами выбирать, каким образом будут совмещаться текстуры, причем, благодаря наличию нескольких блоков текстурирования, можно использовать до восьми таких эффектов.

Вот. А теперь еще раз посмотри на картинки и выкинь всю эту техническую чепуху. Главное, что это будет правильно и красиво, а значит, нам это нужно

Первые карты на GeFORCE 2 GTS появятся уже в мае, естественно, по запредельной цене (~350$). Зато, вероятнее всего, упадет розничная стоимость на первый GeFORCE, и те, кто еще не успел обзавестись новым 3D ускорителем, получат прекрасную возможность сделать "это". А мне лишь остается констатировать тот факт, что nVIDIA снова впереди планеты всей, и ей снова удалось выпустить самый быстрый 3D акселератор на данный конкретный момент времени. С чем ее и поздравляем

GeFORCE 2 GTS

Технические характеристики GeFORCE 2 GTS

— 256-разрядное графическое ядро
— 0.18 мкм технологический процесс, 25 млн. транзисторов
— Частота графического ядра: 200 МГц
— Четыре конвейера рендеринга с двумя блоками текстурирования на каждом
— Частота работы шины памяти до 200 Мгц; поддерживается DDR SGRAM и SDR SDRAM/SGRAM; объем видеопамяти от 8 до 128 Мб
— Pixel Fillrate — 800 млн. пикселей в секунду
— Texel Fillrate: 1 texel per 1 Pixel
800 млн. текселей в секунду
2 texel per 1 Pixel
1600 млн. текселей в секунду
— Частота RAMDAC 350 МГц; максимальное разрешение 2048x1536@75Hz; поддержка цифровых мониторов
— AGP x2/x4 шина

3D графика:

— Аппаратный геометрический движок реализует преобразования координат, обсчет источников освещения и отсечение полигонов, не входящих в конечный кадр; производительность движка — 25 млн. текстурированных полигонов в секунду
— Аппаратный обсчет до 8 источников света для всей сцены
— Поддерживается OpenGL и DX7 — Tranform & Lighting, Cube environment mapping, projective textures и компрессия текстур
— Аппаратное сглаживание всей сцены (Full-scene hardware anti-aliasing)
— Поддержка реализации эффектов Motion Blur, Depth of Field через D3D8
— Поддержка всех доступных методов компрессии текстур (DXTC и S3TC)
— Аппаратная интерполяции вершин полигонов (vertex blending) с применением двух skinning матриц.
— Аппаратная поддержка рельефного текстурирования; максимальный размер текстур до 2048*2048 @ 32 bit; настраиваемые режимы смешивания текстур



— 8-битный стенсель буфер; 16/24/32-битный Z-буфер
— Рендеринг в 16 и 32-битных цветовых режимах

Видео:

— Аппаратное декодирование всех форматов HDTV
— Поддержка всех разрешений ATSC
— Позволяет смешивать по альфа-каналу графику и видео (например, для наложения субтитров)
— Имеется VIP 2.0 порт для подключения внешнего MPEG2 кодера
— Поддержка Motion Compensation
— Имеется возможность для установки внешнего ТВ кодера, позволяющего выводить изображение на телевизор.

ATI RADEON 256: Ответный удар

Ati всегда славилась своими качественными профессиональными видеокартами для работы с 2D графикой. Многие из вас, вероятно, вспомнят хорошие, хоть и дорогие платы Ati Xpert Graphics и Ati All-in-Wonder PRO, поддерживающие множество графических режимов, быстро работающие в 32-битном цвете и аппаратно ускоряющие многие функции при проигрывании цифрового видео. Однако до поры до времени 3D возможности видеокарт Ati оставляли желать лучшего. Вероятно, компания попросту не считала их необходимыми.







Штурм 3D вершины начался в 1998 году с появлением ATI Rage PRO, достаточно неплохого 3D акселератора, работавшего не только в D3D, но и в OpenGL. Следующий чипсет ATI — RAGE Fury 128 — являлся уже достаточно мощным ускорителем третьего поколения, способным конкурировать с аналогичными платами на Voodoo3 от 3Dfx и Riva TNT 2 от nVIDIA.

Зимой 2000 года все более или менее серьезные производители графических акселераторов пообещали геймерам 3D ускорители четвертого поколения с поддержкой аппаратного обсчета геометрии и освещения (HW T&L), в стороне осталась лишь Ati. Вместо этого они придумали новую технологию MAXX, позволяющую использовать на одной карте два и более чипсета RAGE Fury. При этом каждый ускоритель обсчитывал свою часть кадра, а потом они все вместе формировали картинку в едином кадровом буфере. Таким образом, без всяких дополнительных затрат Ati смогла выпустить быстрый и вполне конкурентоспособный 3D акселератор, не уступающий по производительности аналогичным ускорителям четвертого поколения других производителей.

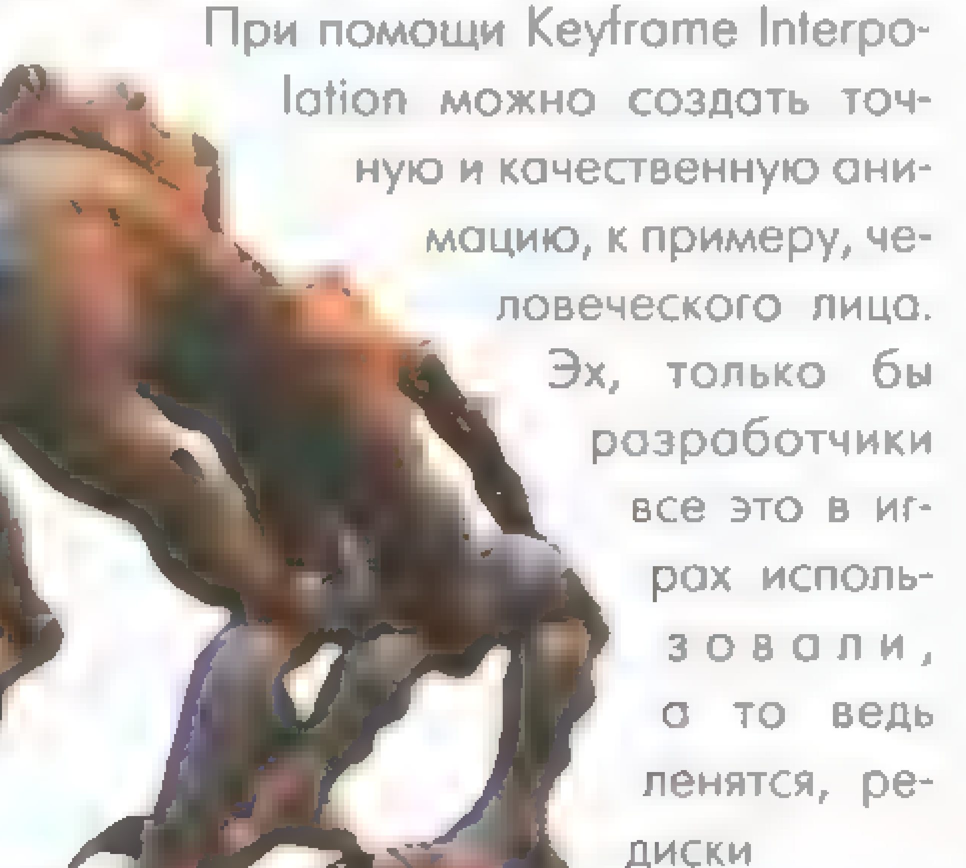
Следующим чипсетом компании стал Ati RADEON 256 — полноценный акселератор пятого поколения, с HW T&L и высокими скоростными показателями. Что ж, Ati достойно ответила nVIDIA, и ее новый чипсет достоин более близкого знакомства с ним.

Charisma Engine

Аппаратный геометрический движок RADEON 256 умеет многое. Ты, надеюсь, уже ознакомился с его характеристиками, а я пока скажу, что на данный момент это самый быстрый движок HW T&L. В отличие от, скажем, первого GeFORCE новый акселератор Ati умеет также выполнять clipping полигонов. Поясню: при обсчете трехмерной сцены многие объекты перекрывают друг друга. Причем невидимые нам объекты и модели, несмотря на эту их "невидимость", все равно 3D ускорителем обсчитываются. Поддержка аппаратного clipping позволяет "отсекать" такие модели на этапе рендеринга и не тратить силы на их заполнение

Вторым ключевым моментом нового чипсета является поддержка так называемого vertex skinning. При обсчете геометрической сетки в местах сгиба модели могут проявляться дефекты. Vertex skinning позволяет устранить эти дефекты, делая линии прямыми. А на правильную полигональную сетку потом можно будет правильно натянуть текстуры. Так что качество конечной картинки должно значительно вырасти, исчезнут неровности и угловатости монстров, и жизнь наша за экраном монитора станет прямее и приятнее

Ну и, наконец, третье примечательное нововведение — Keyframe Interpolation. Эта технология позволяет в реальном времени анимировать трехмерную модель, задав только начальный, конечный и ключевые кадры. Все остальные, промежуточные кадры геометрический движок просчитает сам. При помощи Keyframe Interpolation можно создать точную и качественную анимацию, к примеру, человеческого лица. Эх, только бы разработчики все это в играх использовали, а то ведь ленятся, редиски



Pixel Tapestry

Движок растеризации в RADEON 256 также достоин внимания. Ведь он умеет не только фильтровать и накладывать до трех текстур на один пиксель, но и работать с так называемыми "трехмерными текстурами", позволяющими создавать объемный туман, дым и реалистичную воду.

RADEON 256, подобно GeFORCE 2 GTS, умеет работать с программируемыми текстурными эффектами, поддерживая соответствующие расширения DirectX 8.0. Ну и, естественно, поддерживаются такие новомодные эффекты, как Depth of Field (размытость заднего фона при фокусировке на каком-либо объекте переднего плана) и Motion Blur (направленная размытость краев объекта, необходимая для создания эффекта быстрого передвижения).

Отдельно стоить сказать о возможностях чипа в области проигрывания цифрового видео. Ati создала специальную технологию адаптированного de-interlacing (уж даже не знаю, как это перевести). Суть в том, что изображение в аналоговом видеосигнале передается полями. Поле — это полкадра, в четных полях содержатся четные линии изображения, в нечетных, соответственно, нечетные. Два поля формируют один полностью готовый кадр. При чередовании полей на экране появляются неровные дрожащие линии. Для устранения подобного дефекта используется алгоритм de-interlacing, однако все существовавшие ранее алгоритмы при работе вносили в картинку свои собственные искажения. И только новая технология adaptive de-interlacing позволяет добиться четкого изображения и несмазанных краев объектов на экране. Несомненный плюс для поклонников цифрового DVD видео.



Первые карты на чипе Ati RADEON 256 ожидаются летом 2000 года. Причем сам чип может работать на тактовых частотах вплоть до 400 Мгц. Любители разгона, вы меня хорошо слышите? Подводя итог, можно сказать, что Ati поддержала свою репутацию компании, производящей быстрые и профессиональные видеокарты, и сделала один из самых мощных 3D акселераторов на данный момент.



Технические характеристики RADEON 256

— 256-разрядное графическое ядро из двух 128-разрядных блоков; частота ядра 200 МГц

— 0.18 мкм технологический процесс, впоследствии ожидается переход на 0.15 и 0.13 мкм, 30 млн. транзисторов

— Два конвейера рендеринга с тремя блоками текстурирования на каждом

— Частота работы шины памяти: до 200 Мгц; поддерживается DDR SDRAM и стандартная SDR SDRAM/SGRAM; объем видеопамяти от 8 Мб до 128 Мб

— Технология HyperZ позволяет увеличить эффективность полосы пропускания видеопамяти более чем на 20%

— Pixel Fillrate — 400 млн. пикселей в секунду

— Texel Fillrate: 1 texel per 1 Pixel
400 млн. текселей в секунду
2 texel per 1 Pixel
800 млн. текселей в секунду
3 texel per 1 Pixel
1200 млн. текселей в секунду

— Интегрированный RAMDAC с рабочей частотой 350 МГц; максимальное разрешение 2048x1536@75Hz; поддержка цифровых мониторов

— Технология MAXX позволяет установливать два чипа RADEON 256 на одной карте

— AGP x2/x4 шина

3D графика:

— Аппаратный геометрический движок Charisma Engine реализует преобразование координат, установку источников света освещения, clipping, vertex skinning, keyframe interpolation (расчет промежуточных кадров анимации между ключевыми), perspective devide, triangle setup

— Поддержка до четырех skinning матриц, применяемых при интерполяции вершин полигонов

— Пиковая производительность аппаратного движка — 30 млн. текстурированных полигонов в секунду

— Поддержка до 8 источников света для всей сцены

— Priority Buffer позволяет обсчитывать тени для каждого индивидуального источника света

— Поддерживается OpenGL и DX7 — Tranform & Lighting, Cube environment mapping, projective textures и компрессия текстур

— Аппаратная поддержка рельефного текстурирования; максимальный размер текстур до 2048*2048 @ 32 bit; настраиваемые режимы смешивания текстур

— Поддерживаются такие методы наложения текстур, как Cubic, Spherical и Dual-Paraboloid

— Поддержка реализации эффектов Motion Blur, Depth of Field

— Поддержка 3D текстур для создания объемных эффектов (например, тумана)

— Аппаратное сглаживание всей сцены (Full-scene hardware antialiasing)

— 8-битный стенсель буфер; 16/24/32-битный Z-буфер

— Работа в 16 и 32-битной глубине представления цвета

— Полностью поддерживается Direct3D модель освещения

Видео:

— Аппаратное декодирование всех форматов HDTV

— Поддержка всех разрешений ATSC

— Позволяет смешивать по альфа-каналу графику и видео (например, для наложения субтитров)

— Имеется возможность подключения HDTV дисплеев

— Технология Adaptive de-interlacing позволяет проигрывать видео с высокой четкостью, без артефактов.

Интересно, а кому-нибудь нужны все эти ускорители?

В 2000 году появятся около 30 игр, какимлибо образом поддерживающие HW T&L ускорители и использующие все их возможности

Раньше никакими ускорителями и не пахло, а игры все равно на порядок интереснее были.

С другой стороны, главное в играх — все же не графика, а сам геймплей. Так что твой мощный акселератор, может, и сделает происходящее на экране прекрасным и удивительным, но сделать игру хотя бы на грамм интереснее ему не дано...

Вот и я о том же...

Сетевое ускорение

ViV
viv@igromania.ru

Быстрого доступа в Интернет не бывает! Это так же очевидно, как и то, что дважды два — четыре. Мы всегда стремимся к идеалу, нам хочется больше CPS, красивых и разных. Надо, чтобы одновременно и почта качалась, и любимые демо-версии сливались, да чтобы еще и в Quake по сети можно было бы без тормозов играть. Хотеть не вредно.

Но тема сегодняшней статьи обязывает. Сегодня я расскажу о некоторых способах, позволяющих получить неплохой «халявный» выигрыш при работе в Интернет. Сразу скажу — чудес не бывает, поэтому выигрыш получается сравнительно небольшим, но ведь лучше хоть чуть-чуть быстрее, чем как всегда, не так ли? Посему, вооружайтесь ручками, клавиатурами, мозгами и прочими пишущими средствами и... читайте дальше, что ли?

Немного теории или «Как это работает?»

Как известно, в Интернет мы только и делаем, что качаем информацию, сиречь набор байтов, битов и прочих крестиков-ноликов. Это первый вывод, который подлежит запоминанию.

Теперь вспомним известное высказывание философа В. Пуха о странных свойствах меда. То самое, в котором он сначала есть, а затем его нет. Сделаем вывод: любая нужная вещь в нашем мире рано или поздно будет востребована, и по мере потребления количество этой вещи будет стремиться к нулю. Это второй вывод.

На основе двух выводов доказываем теорему о том, что информация тоже рано или поздно будет востребована, а значит, ее количество уменьшится. Иными словами, информацию можно сжать и засунуть в меньший объем. Вот. Гордись, мы только что доказали существование архиваторов.





За все время существования Сети человечество пыталось сделать ее более быстрой, удобной и живой (наполненной мультимедийными вставками, картинками, музыкой). И на этом поприще существовало два диаметрально противоположных направления. Одни стремились повысить пропускную способность сетевых каналов, изобретали высокоскоростные модемы и устанавливали спутниковые каналы. Вторые — старались всячески уменьшить объем передаваемой информации, изобретая прогрессивные видеокодеки и умные архиваторы (в конце концов, и те и другие столкнутся носом к носу и настанет у нас с тобой сетевой рай).

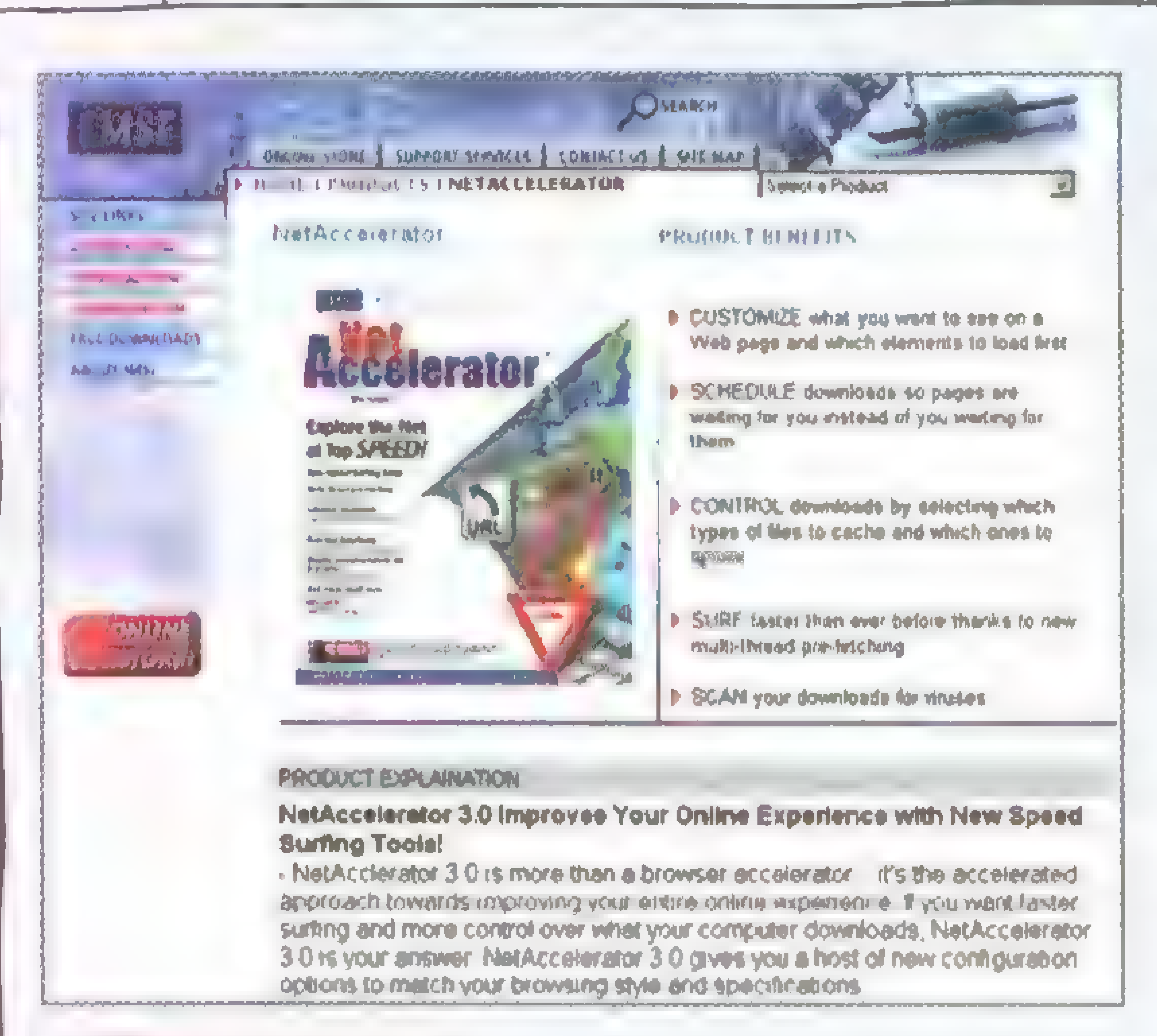
К чему я все это? Да к тому, что модем тоже, в своем роде, является архиватором. При передаче он упаковывает данные, а при приеме приводит в исходный вид. Но делать он это умеет плохо, и, по большому счету, модемные алгоритмы паковки работают лишь на текстовых файлах. Этим и объясняется тот факт, что при просмотре текстовой странички твой браузер может показать и 5 килобайт в секунду, и даже все 10. Зато тот же Winzip сжимает данные на порядок круче любого, пусть даже самого дорогого модема. ЗаZIPованный архив принимается на скорости соединения. Вот тебе и первый способ ускорить работу в Сети: сделать так, чтобы информацию сжимал не модем, а кто-нибудь другой, у которого это лучше получается.

Едем дальше. Перед тем как запросить страничку с какого-либо сайта, твой браузер должен этот сайт найти. Для этого он обращается к DNS серверу и «просит» его преобразовать адрес сайта из буквенного формата в цифровой. Иногда DNS сервер бывает занят, и браузеру приходится ждать до пяти секунд. Вот если бы сделать так, чтобы браузер хранил у себя в памяти кэш из цифровых адресов и не доставал по любому поводу DNS сервер, тогда можно было бы выиграть еще 2-5 секунд на каждом новом сайте.

Ну и, наконец, третий вариант — выборочное кэширование данных. Нет, не спорю, все популярные браузеры умеют сохранять у себя в кэше скачанные картинки, но только делают они это через пень-колоду, при первой же возможности очищая содержимое кэша или же наоборот показывая на экране информацию двухнедельной давности, категорически отказываясь залезть на сайт, дабы выяснить, не появилось ли там чего нового.

Так вот. Если решить все описанные выше проблемы, то можно получить чуть ли не пятидесятипроцентный прирост в скорости работы с Сетью. Теперь спроси меня: «Как?», и я с удовольствием отвечу на твой вопрос.


ваш
e-mail



Ускорители

Если задуматься, то понимаешь — большую часть времени в Сети ты проводишь, читая свои любимые странички. И твой браузер честно пытается выкачать, скажем, задний фон на 100 Кб (или картинки кнопок, которые с момента появления сайта не менялись), как будто и не подозревает, что все это лежит у него в кэше. Есть проблема — будет решение. Закон практически железный. Решением в данной конкретной ситуации служит хороший менеджер кэш-данных, такой как Net Accelerator (*http://www.imsisoft.com/products/netaccelerator/index.cfm*). Пока ты разглядываешь картинку или читаешь новости, умная программка исследует сайт в поиске ссылок и начинает качать их содержимое, дабы когда ты кликнешь на кнопочку следующего раздела, программа могла похвастаться «А я уже все скачала!» и моментально вывести на экран содержимое новой страницы. Net Accelerator также умеет кэшировать DNS адреса наиболее часто посещаемых сайтов. Зачем это надо? Ну, скажем, если ты помнишь, что *gamenavigator.com* — это 195.2.82.5, а *www.anekdot.ru* — ничто иное, как 195.46.160.45, то флаг тебе в руки. Если же, как и все нормальные люди, используешь буквенные адреса, то знай: прежде чем послать запрос на сервер в Сети, твоя машина должна сначала его найти. Для преобразования буквенных адресов в цифровые используется DNS сервер провайдера, и на опрос оного сервера может уходить от одной до трех минут. А так хитрая программка запомнит IP адреса посещаемых серверов и выполнит преобразование самостоятельно в считанные доли секунды.

Вообще, NetAccelerator — не единственная подобная программа. Тебе достаточно зайти на сервер Tucows, в раздел Windows Web Accelerators, и выбрать приглянувшуюся программу. Там же можно найти утилиты, выставляющие оптимальные значение MTU и размера пакетов протокола TCP/IP. Иногда одно это кардинальным образом улучшает скорость и стабильность соединения.

Netsetter

До этого момента мы обсуждали ускорители, работающие исключительно на машине пользователя. Другого пути настроить Сеть под свои нужды до недавнего времени не существовало (да и кто ж тебе даст копаться в настройках провайдерского сервера). Ключевые слова — «до недавнего времени». Точнее сказать, до появления онлайновой службы Netsetter. А потом жизнь модемных пользователей стала светлее и приятнее.

Так что же делает эта магическая контора? Представь себе гигантскую сеть мощных серверов, подсоединенных к Интернет каналом с большой пропускной способностью. Сервера занимаются тем, что выкачивают из Сети информацию, складируют у себя на винчестере и пакуют ее. Становясь пользователем Netsetter, ты настраиваешь свой браузер и после этого он уже работает с Сетью не напрямую, а через прокси. Когда тебе надобно скачать страницу с сайта, браузер запрашивает сервер Netsetter, тот скачивает необходимую информацию, запаковывает ее и пересылает тебе. В результате вместо, скажем, 100 килобайт твой модем выкачивает всего 60. А вместо 200 — каких-то там 120. Чувствуешь разницу?

Кроме того, как уже говорилось, вся информация, запрашиваемая из Сети, хранится на винчестерах этой онлайновой службы и при повторном запросе уже ниоткуда не берется, а сразу же напрямую пересылается тебе. То же самое обстоит с преобразованием адресов из буквенной формы в цифровую. При первом обращении к сайту опрашивается DNS сервер, затем информация сохраняется во временном кэше и каждый последующий пользователь получает ее в ту же секунду.

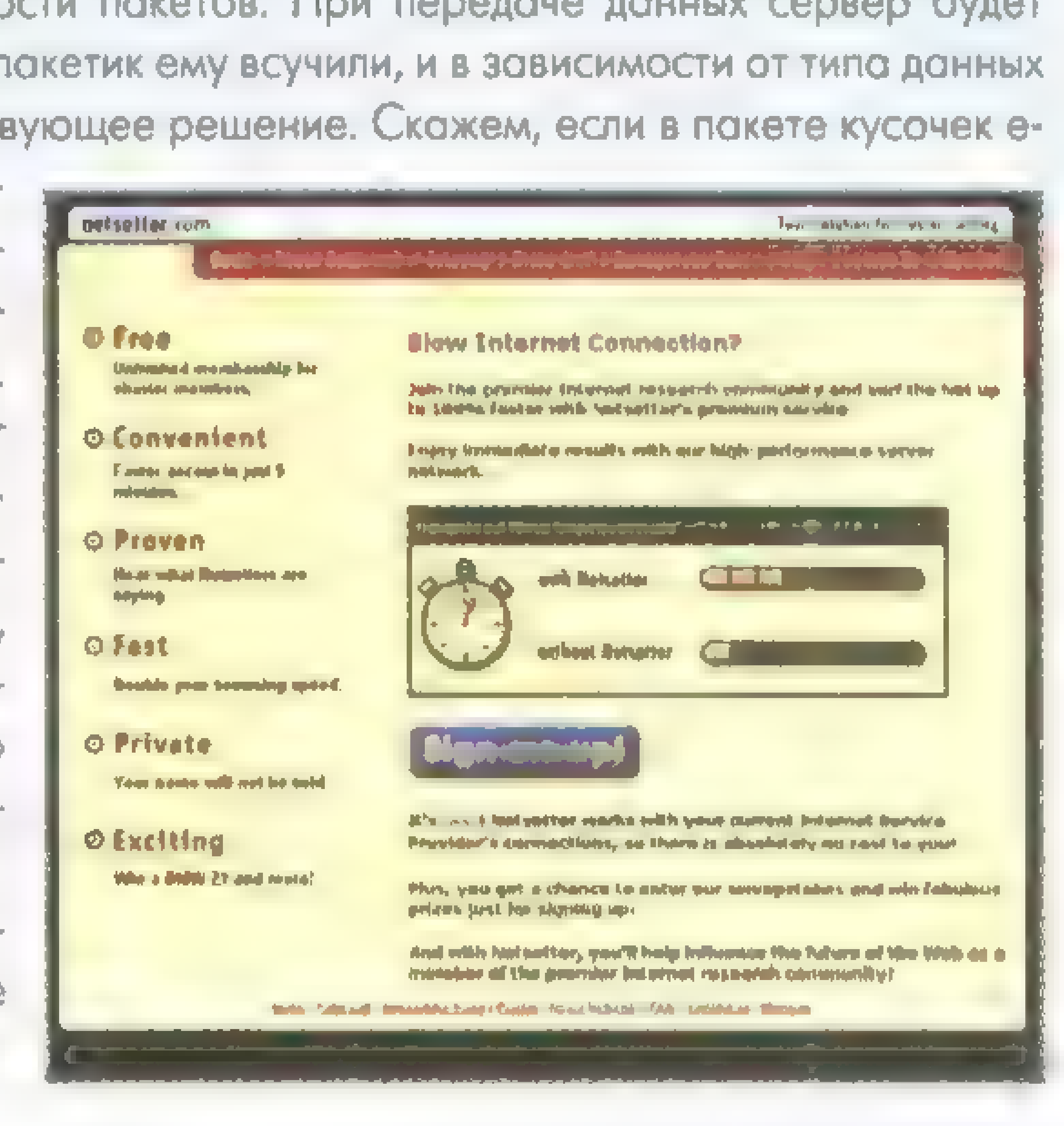
Наибольший выигрыш при работе с Netsetter наблюдается с сайтами, на которых преобладает текст. Ведь графика в Сети и так пожата всеми возможными и невозможными способами, как следствие — повторная архивация никаких плюсов не приносит. Зато на новостных сайтах, вроде газеты.ру и утра.ру, наблюдается чуть ли не двойной прирост производительности.

На данный момент служба Netsetter работает в тестовом режиме и любой абсолютно безвозмездно может пользоваться ее услугами. Для этого достаточно сходить по адресу *www2.netsetter.com*, ответить на несколько вопросов и скачать маленький скрипт, производящий все необходимые настройки браузера. Алгоритм паковки совсем не нагружает центральный процессор, и даже если у тебя старенький Pentium, все будет работать на «ура!». Аналогов подобной службе не существует.

Так. Теперь всего один вопрос...

Чего ты ждешь?

Хватит с вас на сегодня, дорогие читатели, постулатов мистера Пуха. Предлагаю напоследок помечтать. Вот примут скоро протокол IP6, и Сеть станет работать на порядок быстрее. А все благодаря новому алгоритму приоритетности пакетов. При передаче данных сервер будет смотреть, что это за пакетик ему всучили, и в зависимости от типа данных принимать соответствующее решение. Скажем, если в пакете кусочек e-mail сообщения, значит, он может потерпеть — две-три секунды роли не сыграют. А вот если в пакет упакована оцифрованная речь онлайнового телефона, тогда срочно организуем «зеленый свет» на всем пути следования информация. Так что ждем с нетерпением. Правда, уже два года ждем-с... ■

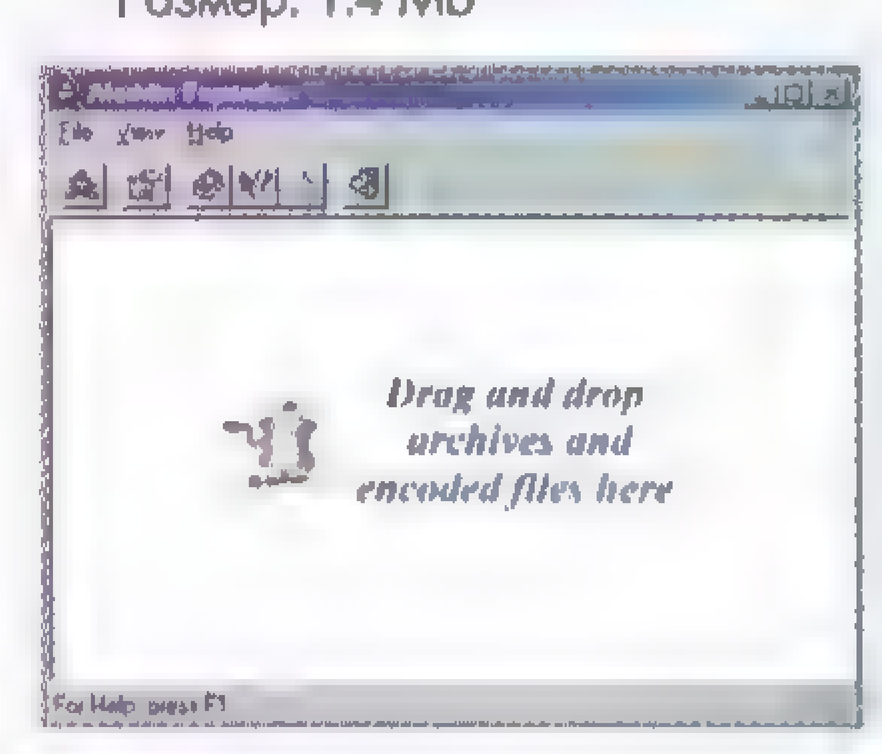


I. Полезные утилиты

Aladdin Expander

http://tucows.rinet.ru/files2/ALEX50.EXE

Размер: 1.4 Mb

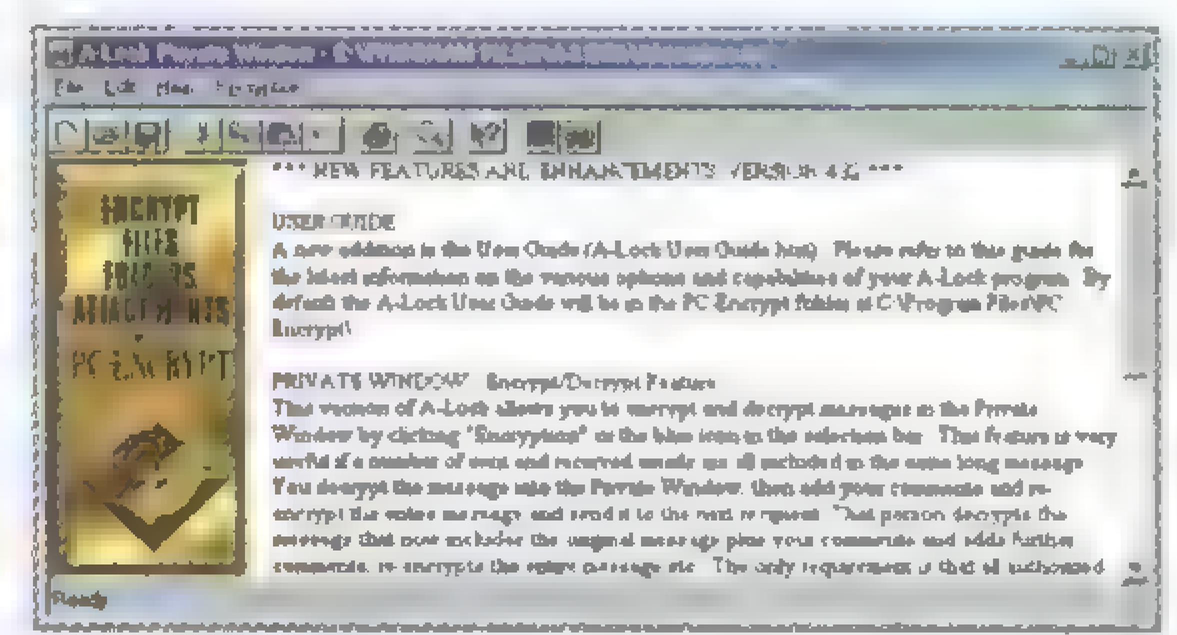


У тебя ведь есть архиватор, не так ли? То есть тебе совсем не надо объяснять, что это такое и для чего его используют? Так вот, эта программка тоже архиватор. Теперь ты, вероятно, хочешь меня спросить, зачем тебе на машине две программы, делающие одно и то же? Так вот, готов спорить на что угодно, что твой пусть даже самый крутой и навороченный архиватор не сможет сделать того, что удастся этой маленькой утилите. Дело в том, что ее производитель Aladdin Systems издавна славится своим программным обеспечением для Макинтошей. И Aladdin Expander — не что иное, как самый популярный Mac'овский архиватор. И, естественно, он "понимает" такие форматы, как hqx, BinHex, Sit и т.п. Вдобавок обладает очень простым интерфейсом: кинул на окошко программы файл, указал папку, в которую будешь распаковывать, — и все. Так что рекомендую поставить — места много не ест, но пригодиться может.

A-lock

tucows.rinet.ru/files4/A-Lock.exe

Размер: 200 Kb



Программа для всех параноиков душой и телом. Не хотите, чтобы вашу почту читали злые враги "Отчизны" (пусть даже надуманные и несуществующие)? Тогда ставьте A-Lock, и все будет в порядке. Написал сообщение, нажал кнопочку — и вот уже твоя нетленка запакована одним из десятков известных способов кодирования. Получателю остается лишь указать пароль и снова нажать на кнопочку. Правда, предварительно ему следует всучить саму программу, но это, наверное, не проблема. А по большому счету это, конечно, не PGP, но для обыкновенной переписки вполне подойдет. Тем более что PGP запрещен российским законодательством. Ты ведь не хочешь иметь проблемы со спецслужбами, нет?

Beat 2000

http://tucows.rinet.ru/files/beatrock.zip

Размер: 3.5 Mb

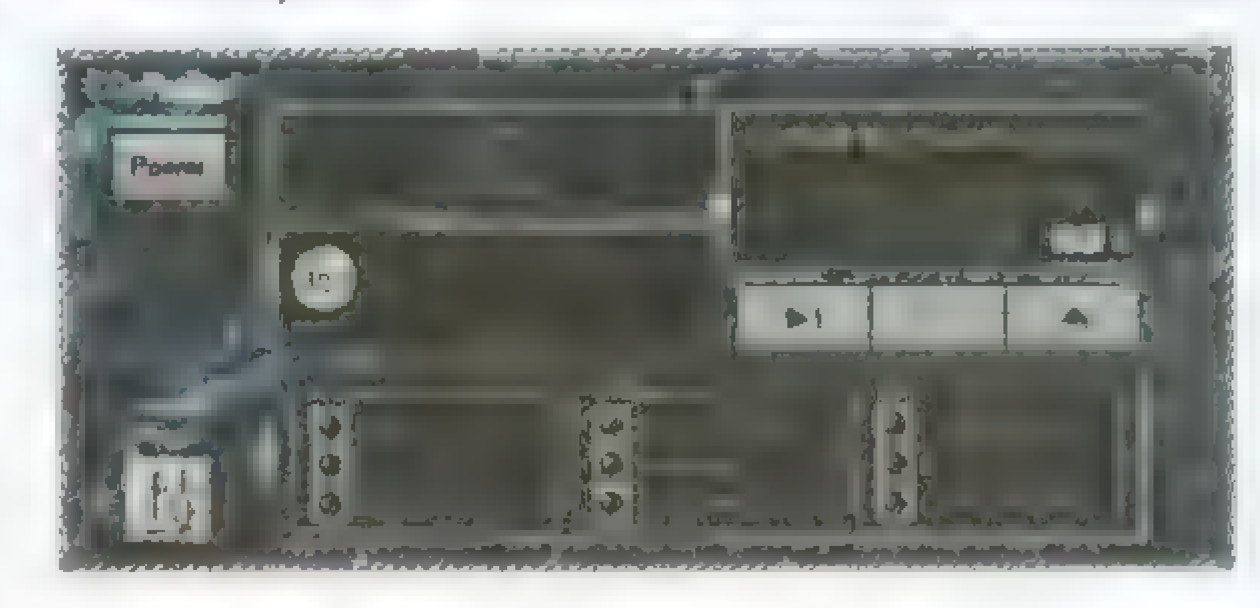
Всем начинающим ди-джеям, да и просто тем, кому хочется подолбить по клавишам, да так, чтобы еще и музыка играла: программа однозначно для вас. Простая, красивая и прикольная. Представляет собой 20-канальный аппарат-микшер. Иными словами, такая ди-джейская установка с 20 инструментами. Включая тот или иной канал, можно послушать, как это все звучит, и даже попытаться скомпоновать в цельную композицию. Плоды своих трудов можно записать в отдельный WAV файл, с тем чтобы потом показывать знакомым. Еще хорошо бы повесить на стенку фотку Грува и, указывая на нее небрежным кивком головы, бормотать: "Мой ученик". Недостаток — чрезмерные требования к вычислительным мощностям процессора. Да и 64 мегабайта памяти тоже не помешают



CD Runner 2000

http://tucows.rinet.ru/files4/cdr2k72.zip

Размер: 4.7 Mb

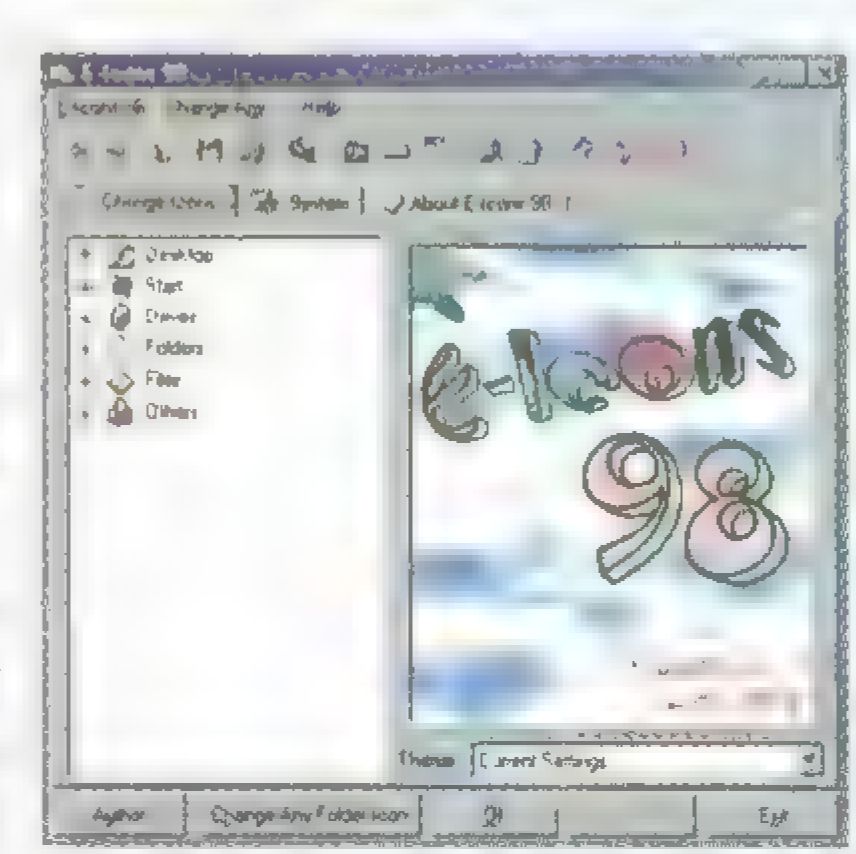


Красота, может быть, и спасет мир, но меня в основном спасает музыка. Хорошая заводная попса, а еще лучше — мелодичный, ритмичный металл, можно с готическим уклоном, либо же опереточный спидак. Поэтому совсем не удивительно, что у меня на винчестере огромная подборка музыки. А в шкафу под столом стоит ящик с компакт-дисками, и неизвестно еще, чего там больше: то ли игрушек, то Audio-CD. Чтобы держать всю эту гигантскую подборку в порядке, необходима мультимедийная база данных. Как раз таковой и является CD Runner 2000. Помимо поддержки онлайновой CDDB, позволяющей автоматически скачивать список песен на CD, программа также в состоянии проигрывать WAV, MP3 и MIDI файлы, равно как и компилировать для них базу данных. Очень, знаешь ли, удобно, когда вместо того, чтобы лазить по винту в поисках какого-либо файла, тебе достаточно заглянуть в отдельный список с возможностью поиска по именам и, кликнув на файле, сразу же его проиграть. Так ведь и это еще не все — программа позволяет копировать CD и преобразовывать музыку в MP3.

E-icons 98

http://tucows.rinet.ru/files4/ei98.zip

Размер: 2.4 Mb



Программа, позволяющая заменить любую (абсолютно!) иконку в операционной системе Windows 95-98. Тебе хочется, чтобы твои диски отличались не только по системным меткам, но и по виду в Explorer? Нет проблем: рисуешь картинку, конвертируешь ее в ico формат и нажимаешь соответствующую кнопку в программе. То же самое можно проделать даже с системными

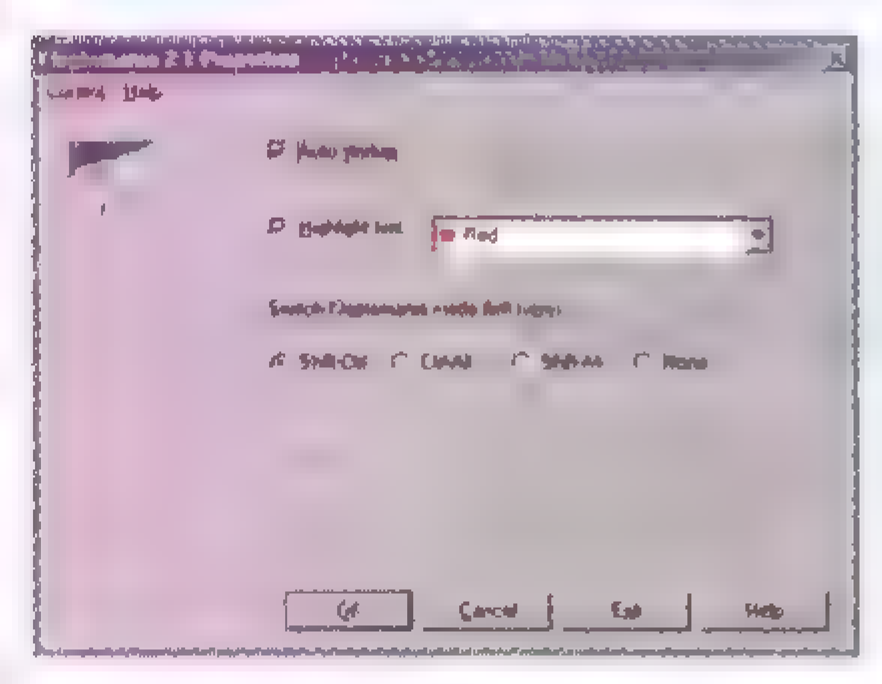
иконками в панели управления, не говоря уже об иконках на рабочем столе. Причем программа работает на удивление корректно и не портит системные файлы. Так что если хочется побаловаться и прилепить вместо мусорной корзины помойный бак, сфотографированный в пьяном состоянии, флаг тебе в руки и программу в... сам знаешь куда

Kleptomania

http://tucows.rinet.ru/files4/klepto.exe

Размер: 352 Kb

Чрезвычайно полезная утилита. Давно я таких не видел. Вот представь: запускаешь ты какую-либо программу и видишь в ней много текста. Полезного текста. Но списывать его с экрана тебе, вероятно, не захочется — ручки устанут. Можно, конечно, запустить какую-нибудь снималку картинок с экрана, после загрузить полученное изображение в Photoshop, обработать его фильтрами, оставить текст на белом фоне, а потом скормить все это Fine Reader — авось хоть что-то распознает. А можно просто поставить эту программку. Она перехватывает любые текстовые фрагменты, находящиеся на экране, и засовывает их в буфер обмена, даже если сама программа такой опции не предусматривает. Это позволяет тебе скапитурить буковки, например, с текстовой заставки или из DOS'овского окна. Нравится? То-то же...



Modplug Plugin

www.castlex.com/modplug/plugin.shtml

Размер: 150 Kb

В Сети большинство программ измеряется не только в байтах и килобайтах, но и во времени их загрузки. Так, например, файлы в формате MP3 хоть и позволяют хранить музыку высокого качества, но выкачать из Сети мегабайт-другой ради одной только песенки может не каждый. Поэтому любители вешать музыку на свою домашнюю страничку используют в этих целях исключительно midi. Или mod — тоже, кстати, весьма компактный формат. Только, в отличие от MIDI, обладает куда более широкими возможностями воспроизведения различных музыкальных инструментов (туда можно даже оцифрованный голос запихать). Для проигрывания MOD файлов прямо в теле HTML-страницы необходимо поставить специальный плагин для браузера. Таковой на данный момент существует всего один — ModPlug. Вот его-то я предлагаю тебе скачать по вышеуказанной ссылке. ModPlug обладает весьма неплохими возможностями по части воспроизведения цифровой музыки. На страничке автора также можно скачать ModPlug Player, который вообще считается одним из лучших в своем классе.

NetCaptor

www.netcaptor.com

Размер: 1.1 Mb

Программа-надстройка для браузеров Internet Explorer. Многим пользователям не нравится привычка IE открывать сразу по двадцать окон — для каждого отдельного сайта. В результате, если ты любишь читать несколько страниц одновременно, taskbar оказывается захламленным как черт знает что. Вот именно на таких пользователей и рассчитана эта программка. После установки она интегрирует себя в IE и отображает каждое новое окошко в виде отдельной закладки в нижней части основного, одного-единственного окна. Теперь уже не надо щелкать по taskbar'у в поисках нужного окошка — все они находятся под рукой, вынесенные на отдельную панель. Что ж, если Microsoft не в состоянии исправить недочеты своих продуктов, за нее это сделают другие.

Star Control: Time Warp

http://www.star-control.com/timewarp/

Размер: 8 Mb



Была в свое время такая игрушка — Star Control 2. Многим после одного упоминания названия ничего объяснять не надо — их лица уже расплываются в счастливой улыбке. Остальным же поясню: по жанру это помесь космического симулятора с динамичной аркадой, глобальной стратегией и еще черт знает чем. Гремучая смесь, способная на долгие часы приковать к экрану монитора. Игра из разряда тех, о которых слагаются легенды, с которыми сравнивают новинки и не очень. Игра с большой буквы.

Ну вот, я уже сижу и улыбаюсь вместо того, чтобы объяснять, зачем, собственно, я вспомнил про Star Control. Дело в том, что группа талантливых энтузиастов решила вдохнуть в старую игрушку новую жизнь. Ребята перерисовали графику, ремикшировали музыку и переписали движок, чтобы он работал под Windows 95. И получился все тот же старый добрый SC2, только чуть-чуть красивее. Но качество графики уже не играет никакой роли, достаточно пять минут посидеть за игрой — и становится ясно: в это можно играть даже в текстовом режиме. Обязательно скачай и посмотри, даже если ты понятия не имеешь, что такое SC. Обещаю, ты полюбишь эту игру.

Hotline Client

www.hotline.com

Размер: 1.65 Mb



Где следует искать интересные файлы и программы? Ну, например, на поисковых серверах в Сети либо же в больших FTP-архивах вроде CD-ROM. А еще можно поискать в сети пользователей Hot-line. Что это за сеть такая? Представь себе BBS'ку, эдакий большой файловый архив, дозвонившись до которого пользователи могут не просто скачать себе софт, но еще и пообщаться, почитать новости, написать что-нибудь на доску объявлений (все это вполне реально, если BBS'ка многоканальная). А теперь представь то же самое, но только в Интернет. Тот же самый файловый архив и чат, те же новости и доска объявлений. А для доступа необходимо скачать и поставить программу-клиент. Это, кстати, она и есть. Затем соединяешься с основным сервером Hot-line, читаешь новости и оттуда по специальным ссылкам идешь на другие сервера. В этой сети есть все: и музыка, и видео, и, естественно, игрушки.

II. Интересное в Сети

http://gameprogammer.com



Пожалуй, это ссылка будет интересна даже тем, кто никогда и не собирался программировать игры. Здесь есть несколько интересных статей, описывающих некоторые аспекты программирования. Например, можно прочесть достаточно неплохой материал, посвященный выбору платформы для будущей игры. Есть также описание программирования трехмерного движка и алгоритмы генерации ландшафтов. Все тексты, естественно, на английском, но если ты собираешься программировать, то язык Шекспира все равно придется учить.

http://www.demoscene.org/



Один из известнейших сайтов, посвященных демосцене. Здесь можно не только прочитать свежие новости и скачать демоверсии известных кодерских групп, послушать цифровую музыку и посмотреть картинки художников; здесь есть масса интересных статей об истории самой демосцены, о величайших группах и о том, как они создавали свои творения. Богатая коллекция ссылок на другие сайты и набор инструментов для создания своих собственных демок дополняют общую картину. Один из моих любимейших сайтов. Рекомендую сходить туда и посмотреть золотого призера 2000 года, полнометражную демку Sleepless. Только потом челюсть с пола подобрать не забудь.

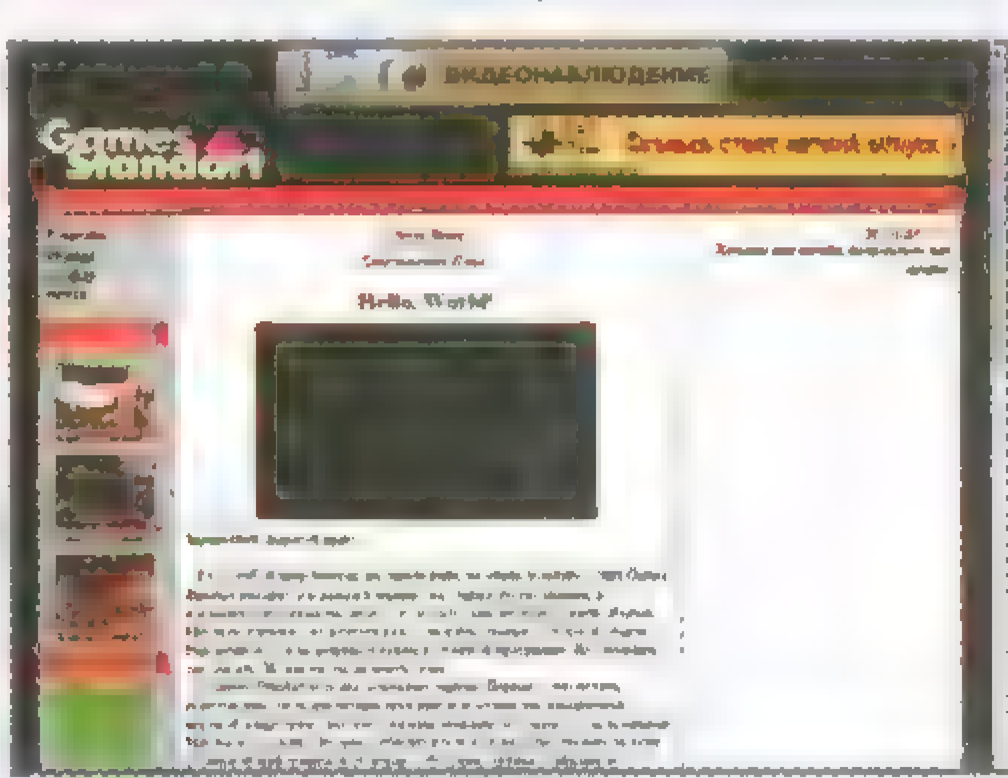
http://lleo.aha.ru/



Сайт Леонида Каганова. В чем-то писателя. В чем-то приколиста. В чем-то известного человека. Но несомненно — человека умного и веселого. Здесь ты найдешь подборку его юморных рассказиков, публиковавшихся во многих изданиях, коллекцию прикольных программ и даже тексты песен, которые Леонид в свое время писал для ОСП-Студии (и не только для них). На сайте можно провести весь день — настолько трудно остановиться: так и хочется заглянуть в каждый уголок, прочитать все рассказы до единого и узнать, что же такое проект "Интернет-Литература". Так что выбирай выходной день, экипируйся парой бутылок пива и отправляйся расслабляться.

http://gs.agava.ru/

На первый взгляд, это достаточно обычный обзорный игровой сайт, на котором собрана маленькая подборка этих самых обзоров. Но это только на первый взгляд. Хотя, знаешь, на второй тоже. И на третий. И на... В общем, рассказываю по порядку.



Собрались как-то журналисты офлайновые делать сайт онлайновый. Решили, естественно, под выпивку. Пока не протрезвели, написали несколько статей. Выложили. Потом им это надоело, а так как все они были из племени "Настоящих Индейцев, сидящих на Измене", то все это их настолько напрягло и застремало, что...

В общем, умер сайт, так и не родившись. Зато там можно найти несколько знакомых имен из "Навигатора" и "Мании". Так что, если будет куча свободного времени, сходи.

http://www.tardis.ed.ac.uk/~alexios/MACHINE-ROOM

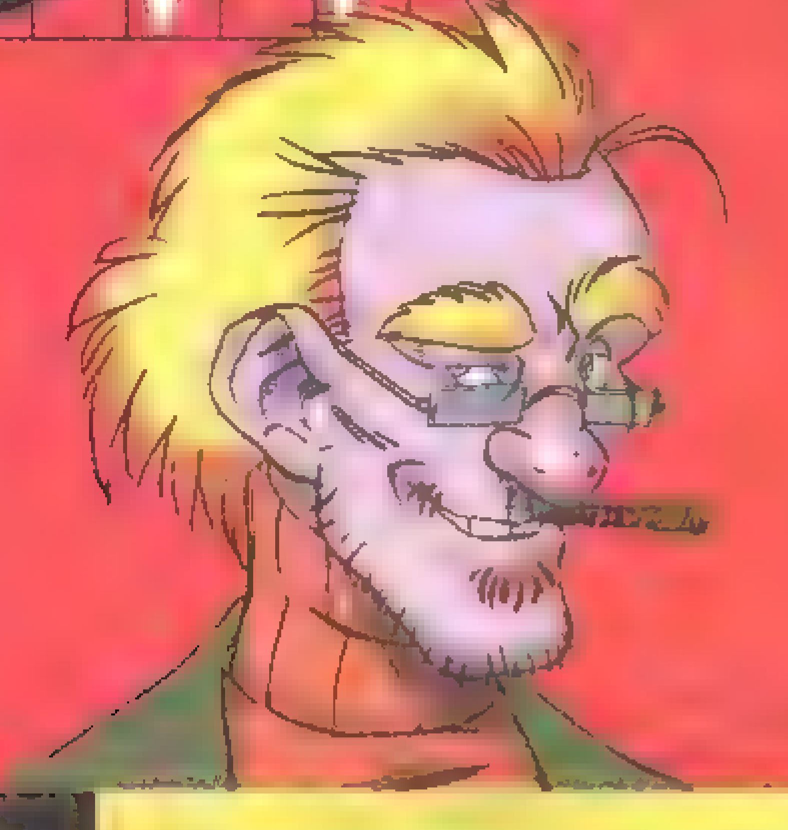
А знаешь ли ты, друг мой, сколько различных платформ вышло за всю историю развития компьютерной индустрии? Слышал ли ты о компьютере Amiga? Знаешь ли ты, что у одного лишь Spectrum'а было около десятка клонов? Если тебе это интересно, то добро пожаловать в музей компьютерной техники. Здесь ты найдешь краткую историю и описание всех компьютеров, когда-либо производимых в мире. Причем это не просто сухие факты, но и куча картинок, смешные истории и даже ссылки на соответствующие эмуляторы и другие сайты, посвященные той или иной платформе. Почитаешь — будешь потом знакомым рассказывать, прослывешь настоящим профессионалом. А это всегда приятно.

http://www.anonimizer.com/



Зачастую необходимо замести следы своего пребывания в Сети. Ведь подавляющее большинство сайтов записывают твой ip при запросе на страницу, и потом системному администратору ничего не стоит поднять логи и посмотреть, кто это к нему тут ходил. С другой стороны, в Сети масса сайтов, которые не пускают тебя с того или иного адреса. Анонимайзер маскирует твой ip адрес и во многих ситуациях исключительно полезен. ■

Над рубрикой работал
ViV
viv@igromania.ru





Дмитрий Горячев

hot-line@igromania.ru

Объясните хоть кто-нибудь: что такое игровой движок?

Тебе как, покороче или попроще? Если первое, то игровой движок — это совокупность алгоритмов вывода графики, просчета физики игровой вселенной (скорость движения монстров, объектов, угол заноса на поворотах и т. п.) и реакции всего этого на ввод игрока. То бишь все, кроме сюжета, интеллекта монстров и, естественно, самой графики (костюмчиков персонажей, моделей, текстур и пр.).

Если попроще, то игровой движок (engine) — это такой цикл, выполняемый компьютером при работе игры. Объясню на примере.

1. Сначала компьютер смотрит, где ты, а где монстры.

2. Потом компьютер думает за монстров. И они идут к таким-то точкам... в пространстве.

3. Затем компьютер ждет действий игрока. То бишь опрашивает движение мышки и нажатия на клавиши и, опираясь на полученную информацию, выполняет манипуляции с моделью героя.

4. Потом проходит блицтурниром по шахматам с участием выпущенных игроком и монстрами снарядами. Они передвигаются туда, куда надо, и смотрят, не напоролись ли они на кого следует. На монстра, например, или на того же игрока.

5. Затем в буфере видеокарты формируется кадр и выводится на экран.

6. Смотри пункт первый

Схема весьма приблизительная, зато понятная. В зависимости от сложности движка увеличивается количество пунктов и возрастают требования к производительности системы, ты же, в свою очередь, получаешь более детальную графику и умных монстров.

Что такое IP-адрес и для чего его надо прятать?

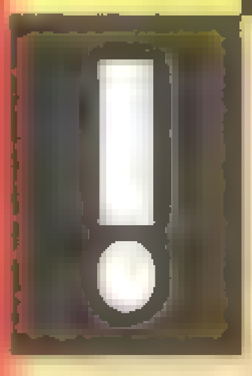
Считай, что IP-адрес — это точный адрес твоего компьютера в сети. По нему тебя всегда сможет найти другой пользователь сети, на него же тебе шлют запрашиваемую информацию WWW и FTP сервера. При желании по IP-адресу пользователя можно выяснить не только приблизительное географическое местоположение, но и его провайдера. IP-адреса бывают двух видов: статические и динамические. Статическими адресами обладают все машины, постоянно подключенные к сети (через толстый-толстый кабель) Динамический, как правило, выдается пользователям, работающим через модемы. У провайдера есть целая куча таких адресов, так, чтобы на всех хватило При желании статический IP может купить и "модемщик". Это необходимо в том случае, когда человек, к примеру, держит на своей машине FTP сервер для друзей и хочет, чтобы адрес всегда был один и тот же

Многие считают, что IP сродни имени, данному при крещении, и лучше его от других людей прятать, дабы пакостей всяких не натворили. Каких именно? Читай следующий вопрос

У меня компьютер падает, когда в Интернете сижу. На машине Windows 95. Знакомый сказал, что "нюкают", но не сказал, как это, куда, а главное — зачем.

А это ты у Билли Гейтса спроси. В операционной системе Windows 95 есть масса глюков в работе протокола TCP/IP. Самый известный из них называется Out of Band Packets. Заключается он в том, что если машине, на которой стоят 95 "Окна", послать на определенный порт серию пакетов (с информацией, а не полиэтиленовых), в заголовке которых будет содержаться определенная информация, то машина падает лапками кверху и отказывается работать. Самая известная программа, позволявшая посылать OB пакеты, называлась Winnuke, отсюда и термин — нюкать. Во второй редакции Windows 95 (OSR2) Out of Band глюк устранили, а в 98-й версии вообще запретили доступ по TCP/IP извне. Так что для устранения зависаний рекомендую обновить ОС. Или скачать программу NukeNabber, которая будет отслеживать всякие "странные" пакеты и не пускать их куда не следует.

Надобно организовать домашнюю сеть на несколько человек. Что посоветуешь?



Собраться всем вместе и хорошенько подумать: а нужен ли вам этот hemorois naturalis? Помнится, тянули мы как-то со знакомым сетку — спустили по вентиляционной шахте коаксиальный кабель с четырнадцатого этажа на четвертый Промучились два дня, так ведь потом на десятом этаже пожар случился, и сетке самым натуральным образом пришел кирдык.

Впрочем, я отвлекся. Если вас (человек) всего двое, то идеальным вариантом будет комбинация из двух сетевых карт (естественно, PCI, естественно, 100 мегабит) и куска UTP кабеля (витая пара) необходимой длины (точно не знаю, какова максимальная длина UTP кабеля, но по собственному опыту знаю — 60 метровый кабель работает на "ура!"). Если кабель покупаешь вместе с разъемами, то там же тебе их насадят и обожмут. Только обязательно скажи, что тебе нужна "перекрутка". Для того чтобы UTP кабель работал без сетевого концентратора (хаба), необходимо поменять местами контакты проводов. Без такой "перекрутки" две машины в сети друг друга видеть не будут.

Если желающих "объединиться" больше двух — настоятельно рекомендую купить хаб. Пусть даже самый дешевый (10 мегабит, 4 порта фирмы NoName вполне сойдет), зато впоследствии можно будет без особых затрат перейти на 100-мегабитную сеть и подключить к ней всех желающих, по мере их появления. Опять же, если надумаете тянуть выделенную линию от провайдера, то можно найти такой вариант, чтобы только кабель в хаб воткнул — и вот уже у всех Интернетом повеяло.

Нужен ли мне ТВ-выход на основной видеокарте? И вообще: он кому-нибудь нужен или это такая хитрая заморочка, которая стоит денег, и все?

В общем-то совсем не нужен, но если очень хочется. Бери ручку и пиши памятку об использовании ТВ-выхода

1. Во-первых, можно смотреть всевозможные видео-CD фильмы на своем большом телевизоре. Приглашать лопоухих знакомых не от мира компьютерного и крутить им ушки, говоря-де, что у тебя теперь домашний цифровой кинотеатр

2. Можно в Quake на телевизоре играть. Если еще и колонки мощные, то вообще полный улет. Только вот провод-удлинитель для мышки найти весьма непросто. Хотя если ты тракторист, то тебя это не остановит

Напоследок напомню: ТВ-выход не умеет работать с высокими разрешениями (монитор — он все-таки покруче будет). 800*600 — это тот максимум, на который можно рассчитывать. С другой стороны, ежели монитор — 14 дюймов, то ТВ-выход будет как нельзя кстати

Хочу DirectPC! И, кстати, что это такое?



Пра-а-ально! Наш человек Сначала говорит "Дай!", а потом уже думает, нужно ли ему это. DirectPC — система коммуникаций, позволяющая компьютеру получать информацию со спутника Покупаешь тарелку и получаешь выделенный двухмегабитный входящий канал. От тебя же информация передается по стандартному 33.6 модему. Так как большинство среднестатистических пользователей Сети (и ты тоже) по большей части увлекаются именно скачиванием, то модем со своей задачей справляется за здорово живешь. А двухмегабитная выделенка — это... это просто "Ва-а-а-а-у!!!". Правда, дорого. Аренда канала — около 200-500 долларов в месяц, плюс оплата трафика. Так что если предложат на халяву, главное — вовремя сказать "Дай!".

Что нужно для просмотра DVD фильмов на компьютере?

Собственно, сам компьютер нужен, фильм тоже не помешает А вообще-то уже давно существуют программные DVD плееры (вроде Cyberlink PowerDVD), которым больше ничего не надо. Все зависит лишь от мощности центрального процессора твоей машины и возможностей видеокарты по части декодирования HDTV форматов. Сразу скажу, что Pentium'ом первого поколения и простенькой 4-мегабайтной видеоплатой здесь явно не обойтись. Ведь что, по сути дела, представляет собой MPEG2 видео, записанное на DVD диске? Поток видеоинформации или, попросту говоря, 25 картинок в секунду с разрешением 768*576*16 миллионов цветов (для PAL дисков). Простым перемножением этих чисел получаем: 768*576*3*25 = 33177600 Кб в секунду/1024 ~ 32 Мб/с.

Такой вот объем информации каждую секунду должна пропускать через себя видеокарта. А ведь MPEG2 поток необходимо еще и декодировать. Да и о звуке неплохо бы позаботиться: как-никак, 5 каналов + речь (Dolby 5.1). К счастью, все видеокарты, выпущенные за последние два года, в той или иной степени поддерживают декодирование и масштабирование DVD видео. Если у тебя стоит хотя Riva TNT / TNT2, то для просмотра фильмов с приемлемым качеством вполне хватит Celeron 300+. А если еще и звуковая карта приличная (Live! или Vortex2) и какой-нибудь заваляющий пятиколоночный комплекс имеется, то вот тебе и "домашний кинотеатр"

В крайнем случае, можно выложить 70 долларов за нормальный аппаратный MPEG2 декодер Hollywood Magic и смотреть фильмы на телевизоре

Знакомый рассказывал, что раньше были такие чудо процессоры, которые гнались чуть ли не в два раза. А сейчас они есть?

Да, были камни в наше время, не то что нынешнее племя... Бывало, купишь Celeron 300A, поставишь на шине 100 МГц и за те же деньги получаешь производительность на уровне PII-400. Но этот процессор был приятным исключением, все остальные модели Celeron (333, 366, 400 и т. п.) работали лишь на 75 МГц, или же — если очень повезет - на 83 МГц. Тем не менее, могу с уверенностью сказать: любой Celeron поддается разгону, и в состояние работать с частотой системной шины 75 Мгц.

С появлением Celeron II положение вещей ни коим образом не изменился: штатная частота новой модели осталась прежней — 66 Мгц. То есть все те же 75 в общем случае, и 83 если повезет. Замечу, что я еще ничего не сказал о специальных возможностях некоторых материнских плат (например изменение частоты шины с шагом в 1 МГц), ориентированных исключительно на любителей погонять процессор. Такие платы сейчас выпускают все кому не лень, но особо хочется отметить продукцию ABIT и Asustek.

Где-то слышал, что скорость и стабильность соединения с сетью зависит от типа моей АТС. А какая АТС лучшая?

В МГТС на данный момент встречаются три типа телефонных станций: шаговые (релейные), автоматические и электронные. Самый плохой вариант — это шаговые АТС'ки: на них 21600 тихой темной ночью покажутся сущим раем. С автоматическими АТС дела обстоят получше: на них бывает и 28800, и 33600. Все зависит исключительно от везения. Кстати, если телефонный кабель от щитка в подьезде до розетки заменить на нормальную витую пару, то стабильность соединения возрастет

Ну и, наконец, электронные АТС — мечта любого dial-up пользователя. Здесь без проблем можно работать с протоколами X2, K56 Flex и V.90. Уже и не говорю о возможности за отдельную (весьма скромную) плату включить тоновый набор. А с ним дозвонка в Интернет будет занимать считанные секунды

Карту АТС с пояснениями можно найти в Интернет. Воспользуйся любым российским поисковиком.

Внутренности HoMM III: Shadow of Death

Вскрытие "динамического" сейвинга

Заезжий дровосек
drovosek@igromania.ru

Привет! Ты, наверняка, уже слышал о каких-то там "крутых", "невскрываемых", "сильно умных" "динамических" системах сохранения файлов в играх. Может быть, ты даже пробовал подправить что-нибудь в HoMM III Shadow of Death (Герои Меча и Магии 3: Дыхание Смерти)? Не вышло? Искал в Интернете? Безуспешно? Все твои знакомые "хакеры" утверждают, что эта игра не поддается взлому, и предлагают тебе использовать стандартные читы? Теперь готовься. С журналом "Игромания" в руках и толикой соображения в голове все эти страшилки тебе нипочем!

Сначала тебе следует привести save к удобоваримому виду. Для этого потребуется... обыкновенный WinZip версии не старше 6.0. Открываешь WinZip, выбираешь опцию File/Open Archive, указываешь свой файл с сохраненной игрой и затем выбираешь Extract. Все — основная фаза закончена. Теперь с этим файлом можно работать, не боясь сломать себе мозги. Дальше все операции производятся с помощью любого шестнадцатеричного редактора. Нелишне под рукой иметь калькулятор, умеющий работать в шестнадцатеричном и двоичном форматах; в Виндах, как известно, он есть.

Герои

Поскольку структура сохраненного файла действительно динамическая, то место, где лежит информация о герое, придется поискать. Проще всего это сделать по имени героя. Здесь необходимо сделать маленькое пояснение: если ты имеешь дело с обыкновенными сценариями, то никаких проблем не возникнет — имя встретится только один раз. А вот если ты пытаешься взломать кампанию, то выбирать нужно место, где это имя встречается последний раз. Дальше мы будем отталкиваться от адреса первой буквы имени, а все остальные адреса будем находить смещением.

Атрибуты и умения

Первое и, пожалуй, главное: по смещению **h45** лежат основные атрибуты — Attack, Defense, Power и Knowledge соответственно. На каждый из атрибутов отведен один байт.

Опыт (experience) героя находится в четырех байтах по смещению **hFFFFFF7E** (то есть за 82 байта до имени). Отметим, что с опытом не следует "перебирать". Если пожадничать, запросто можно получить отрицательный опыт.

Теперь разберемся с умениями. Начиная со смещения **hD**, **56** байт отведены именно под них. Первые **28** байт показывают уровень умений в следующем порядке: Pathfinding, Archery, Logistics, Scouting, Diplomacy, Navigation, Leadership, Wisdom, Mysticism, Luck, Ballistics, Eagle Eye, Necromancy, Estates, Fire Magic, Air Magic, Water Magic, Earth Magic, Scholar, Tactics, Artillery, Learning, Offense, Armorer, Intelligence, Sorcery, Resistance, First Aid. Значения в этих байтах таковы: **00** — умение отсутствует, **01** — умение на уровне basic, **02** — уровень Advanced и, наконец **03** — уровень Expert. Следующие **28** байт (начиная, как нетрудно догадаться, с **h29**) снова соответствуют скиллам в том же порядке, но на этот раз значение в байте обозначает порядковый номер умения у героя (от 01 до 08). Кроме того, есть еще один байт, в котором хранится общее число умений. Он находится перед именем героя по смещению **hFFFFFF82** или (если так понятнее) за **142** (Decimal) байта до имени.

Пример

Итак, предположим, что твоему герою жизненно необходимо умение Advanced Wisdom, при этом он уже обладает двумя другими скиллами, а в файле его имя начинается с адреса **hB4D08**. Тогда "обучение" будет состоять из трех этапов.

1. Сначала вычислим байт, хранящий общее число умений: **hB4D08 + hFFFFFF82 = h4BC8A**. В этот байт нужно вместо **02** вписать **03**, поскольку теперь герой будет знать три умения вместо двух.

2. Теперь найдем байт с уровнем скилла Wisdom: **hB4D08 + hD + h7 = hB4D1C**. Здесь прописываем **02**, что соответствует уровню Advanced.

3. Осталось найти байт с порядковым номером: **hB4D08 + h29 + h7 = hB4D38**. Так как это умение третье по порядку, то ставим здесь **03**.

Готово! Теперь твой герой может учить магию с 1 по 4 уровень.

Внимательно рассмотри этот скрин. Подобных результатов можно достичь за какие-то полчаса.



Магия

Начиная со смещения h49, лежат заклинания, известные герою. Подобно умениям, они тоже дублируются — два блока по 69 байт. Чтобы герой выучил заклинание, нужно проставить 01 дважды. Чтобы не занимать место в журнале, перечислять все 69 заклинаний мы не будем: ты без труда подберешь заклинания сам, а то и просто проставляй во все 138 байт 01 — и герой выучит все заклинания разом. Единственное, о чем стоит сказать, это уникальное заклинание Titan's Lightning Bolt, которое нельзя получить без артефакта: если вписать 01 в два байта по смещениям h82 и hC7, твой герой сможет использовать это заклинание всегда.

Текущие spell points находятся по смещению hFFFFFF86.

Артефакты

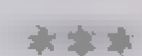
Все богатства героя лежат, начиная с hD5. Это смещение соответствует голове. Правда, чтобы не мучиться с изменениями атрибутов или других параметров героя, мы рекомендуем "создавать" или переделывать артефакты "в рюкзаке" — так намного проще. "Рюкзак" начинается со смещения h16D. На каждый предмет отведено восемь байт. Если предмета нет, то все прописанные в них значения равны FF. Если предмет есть, то первый байт определяет предмет, затем идут три 00, затем четыре FF.

Войска

56 байт непосредственно перед именем героя содержат полную информацию о его армии. В первых 28 байтах записано, что именно за отряд, в последних 28 — количество бойцов в отряде. Разберемся подробнее, как хранится тип войска: если войска нет, то все четыре соответствующих байта равны FF (в графе "количество" при этом, естественно, стоит четыре 00), если же отряд есть, то первый байт ненулевой, остальные три — нули. Какое именно значение записывать в первый байт, ты можешь вычислить сам. Типы войск пронумерованы подряд по принципу: войско 1 уровня, upgrade войска 1 уровня, войско 2 уровня, upgrade войска 2 уровня и т. д. Сначала идут (начиная с 00 — pikeman и заканчивая 0D — Archangel) 14 войск Castle, затем (с 0E по 1B) Rampart и дальше Tower, Inferno, Necropolis, Dungeon, Stronghold, Fortress, Elemental и нейтральные создания. Все гладко до города элементалей — тут порядок изменен. 70 — Air Elemental, 71 — Earth Elemental, 72 — Fire Elemental, 73 — Water Elemental, дальше идут два нейтральных голема: 74 — Gold, 75 — Diamond, затем снова "местные" войска 76 — Pixies, 77 — Sprites, 78 — Psychic Elemental, 79 — Magic, 7B — Ice, 7D — Magma, 7F — Storm, 81 — Energy, 82 — Firebird, 83 — Phoenix. Внимание: не меняй ничего в пропущенных мной номерах. Это, скорее всего, приведет к крэшу программы или зависонию



Сколько, как ты думаешь, нужно копить ресурсы для достижения этих скромных сумм?



***

Это наиболее важные моменты, относящиеся к хранению информации о героях. Если ты разобрался, как обращаться с тем, что описано выше, остальное (например, произнесенные заклинания, мораль, удача) не будет представлять особых сложностей. Кстати говоря, по смещению hFFFFFF7A находится текущее состояние ходов героя. Если герой не смог дойти за текущий ход до нужного места, подправь эти четыре байта.

Ресурсы

Расположение ресурсов кочует по файлу, но найти его тоже можно. Под каждый ресурс отведено двойное машинное слово (для тех, кто не знает: байты в Dword под MS DOS располагаются в следующем порядке: 2, 1, 4, 3), а порядок ресурсов точно такой же, как и в игре (см. нижнюю строчку на экране). То есть нужно просто запомнить, чего и сколько у тебя есть, перевести все это в шестнадцатеричный формат Dword и запустить поиск. Вероятность того, что у кого-то из противников попадется такая же комбинация, очень невелика. Поясним на примере. Допустим, что у тебя есть 30 wood, 5 mercury, 18 ore, 10 sulfur, 2 crystal, 16 gems и 13262 gold. Переводим десятеричную строку 30 5 18 10 2 16 13262 в шестнадцатеричный Dword (здесь будь внимателен!), получается 1E 00 00 00 05 00 00 0012 00 00 00 0A 00 00 00 02 00 00 00 10 00 00 00 CE 33 00 00. Именно такую строку и нужно искать в файле. А теперь можешь добавить себе любое нужное количество ресурсов, например, 10 sulfur изменим на 20: вместо 0A 00 00 00 (что соответствует 10) нужно прописать 14 00 00 00 (что соответствует 20).

После того как ты внес необходимые изменения, просто скопируй измененный файл в директорию games, не обрабатывая его больше WinZip'ом. Теперь можешь делать load и продолжать игру.

Вот, собственно, и сказке конец. Не так и сложно, правда? Только добавим в заключение, что подобного рода манипуляции с сохраненками, хоть и совершенно легальны с точки зрения законодательства, все-таки являются неспортивным поведением в игре. Особенно если ты играешь в мультиплеере. Побеждать лучше честно, а не с помощью читов. Разве что по-другому ну совсем никак не получается либо сильно желание поэкспериментировать с игрой и добиться чего-нибудь неординарного. Так?.. :) ■



Нормальные герои всегда идут в обход

Ломаем Might and Magic VIII

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

...Основной недостаток M&M VIII (Меч и Магия 8: Эпоха Разрушителя) состоит в том, что всегда не хватает нескольких вещей. Это, как и в любой другой игре, жизни, энергия, деньги и жратва. Но этот недостаток очень легко исправить. И сейчас я объясню тебе, как. Кроме моих инструкций понадобится только **Magic Trainer Creator** (MTC).

Запускаем игру и затем MTC. Первым делом взломаем на деньги, потому что тебе придется еще много чего приобретать перед тем, как отправиться на войну. Деньги отображаются в числовом виде — это самый простой взлом. Изначально, как ты помнишь, их совсем небольшое количество. Запомни это число. Перейди в MTC и установи в поле **Process ID** запускающий файл игрушки. Выбери режим поиска **Normal**, поставь в поле **Value to search** количество денег и нажми **Start**. Когда закончится поиск, возвращайся в игру и купи что-нибудь, чтобы потратить деньги. Переключись в MTC, поставь новое число в **Value to search** и нажми **Continue**. После окончания поиска, если нужный адрес еще не найден, снова измени значение и повтори поиск. Когда найдешь нужный адрес, щелкни по нему. Нажми в поле **Values to write in memory** кнопку **Add**. Теперь глянь на поле **Monitor**. Нам нужна самая верхняя строчка, самое ее начало. Там и хранятся твои сбережения. Обычно это первые четыре бита (то бишь четыре пары цифр). Нажми левую верхнюю кнопку в поле **Monitor** и в появившемся окне замени содержимое этих первых четырех бит на F. В итоге окажется всего восемь символов F. Нажми кнопку в нижнем правом углу этого окна, чтобы вернуться в основное окно MTC уже с измененными значениями. Нажми верхнюю правую кнопку в поле **Monitor** два раза, чтобы обновить поле. Теперь вернись в игру и посмотри, сколько денег набежало. Достаточно? Вернись в MTC и сохрани найденный адрес в файл, нажав **Save** в поле **Values to write in memory**. Назови это файл, например, **money** Он пригодится для изготовления трейнера.

Точно таким же образом ломай и на пищевые продукты. Не забудь перед поиском нового значения нажать кнопку **Reset** программы MTC (а не компа! — а то встречались мне некоторые герои, отнюдь не меча и магии, любившие все понимать буквально и опережать мысль делом). Ломка на жратву — это более долгий процесс, поскольку провизия не так быстро расходуется и приобретается. Но принцип все равно тот же. И не забудь сохранить потом найденный адрес в файл, назвав его, например, **eat**.

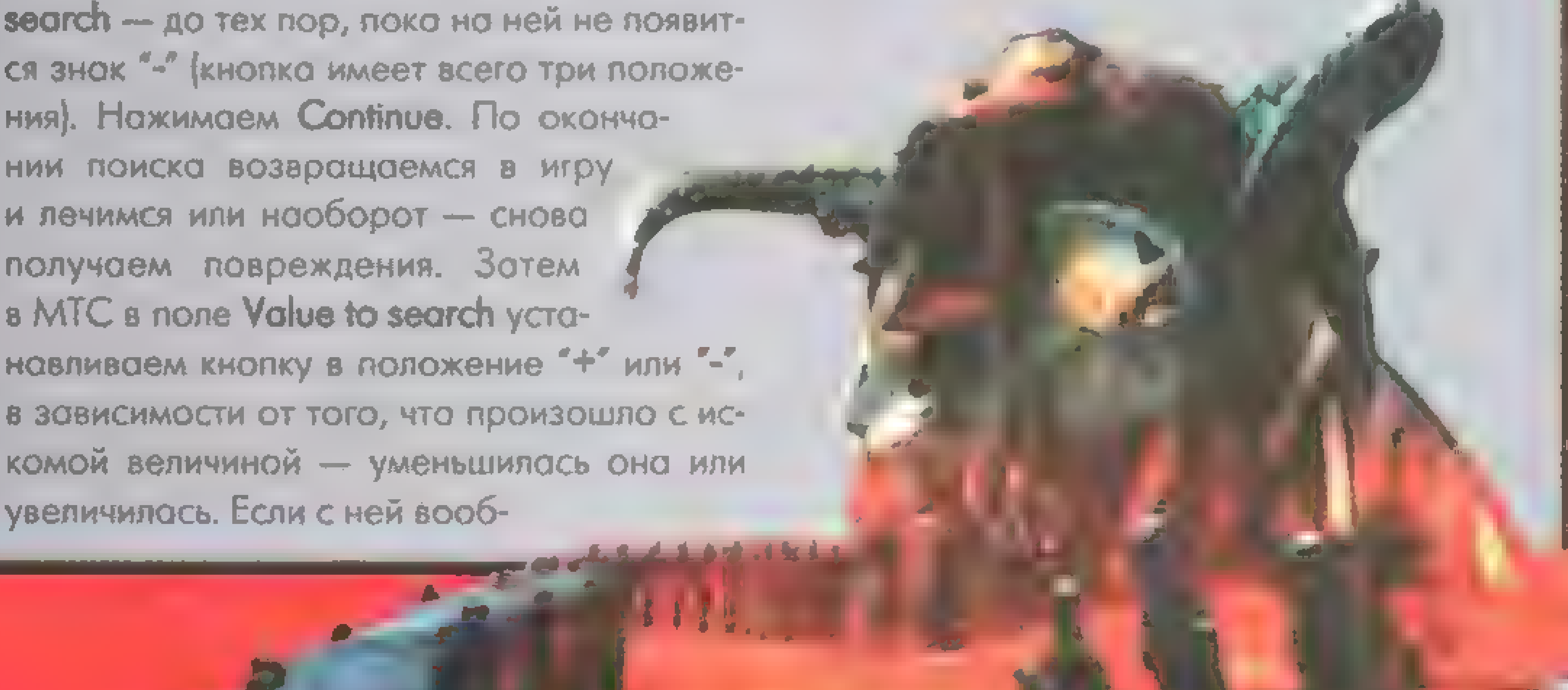
Теперь перейдем к ломке на энергию и жизнь. Будет немного посложней, так как эти значения отображаются в виде полосок. В этот раз придется вступать в бой и использовать магию. Снова не забудь нажать **Reset** перед новым поиском. Выбираем в MTC режим поиска **Progressive** и жмем **Start**. После окончания первичного поиска возвращаемся в игру и вступаем в бой. Если у тебя несколько персонажей, то для начала выбери кого-нибудь одного из них и наблюдай за его параметрами. Нехороший дядя в бою отнял у тебя часть жизни — полоска уменьшилась. Возвращаемся в MTC, нажимаем несколько раз на кнопку в поле **Value to search** — до тех пор, пока на ней не появится знак "-" (кнопка имеет всего три положения). Нажимаем **Continue**. По окончании поиска возвращаемся в игру и лечимся или наоборот — снова получаем повреждения. Затем в MTC в поле **Value to search** устанавливаем кнопку в положение "+" или "-", в зависимости от того, что произошло с искомой величиной — уменьшилась она или увеличилась. Если с ней вообще ничего не произошло, тогда, соответственно, ставим знак "=". Обычно бывает достаточно примерно трех попыток поиска, чтобы отыскать нужный адрес. Наконец, отыскав адрес, щелкай по нему два раза, нажимай **Add** в поле **Values to write in memory**. Сохрани адрес в файл, назвав его, скажем, **Life**. Теперь установи в поле **Freeze setting** максимальное положение индикатора и нажми кнопку **Freeze** в поле **Values to write in memory**. Вернись в игру и посмотри, что происходит с жизнью. Попробуй вступить в бой. Теперь тебе уже нипочем даже прямое попадание из пушки!

Давай проделаем то же самое с маной. Там все делается точно так же, как и в случае с жизнью. Для изменения величины, ясное дело, надо будет использовать магию. Если все удастся, ты получишь возможность просто заливать врагов огнем и молниями, не тратя ни грамма драгоценной магической энергии

Ну вот, вроде бы все нужное нашли и взломали. Пришел черед сделать трейнер.

Запускаем одноименный модуль программы. Заполняем все поля. Нажимаем на кнопку **Empty** и выбираем один из созданных ранее файлов. В поле рядом с этой кнопкой указываем ее назначение. Ставим напротив этого поля галку, а также ставим галку на **Auto Pid**. Затем нажимаем следующую кнопку — **Empty** — и выбираем следующий из ранее созданных файлов. Проделываем с ним и с остальными аналогичные действия. Сделал? Тогда жми самую верхнюю кнопку в правой части окна.

Трейнер готов. ■





КОДекс-16

Для использования приведенных ниже кодов рекомендую тебе применить *Magic Trainer Creator* (*MTC*). Запусти сначала игру, затем MTC. В поле Process ID выбери запускающий файл игры (с расширением **.exe**).

Если необходимо **заморозить значение**, вводи указанный мной адрес в поле **Values to write in memory**, а в соседнее маленькое поле — нужное шестнадцатеричное значение. Нажми **ADD**, значение добавится в большое поле **Values to write in memory**. Выбери в поле **Freeze setting** частоту обновления значения (лучше поставить на максимум) и жми **FREEZE**.

Если **заморозка не требуется**, то вводи адрес в поле **Address** и нажимай **WRITE**. В поле **Monitor** нажми нижнюю среднюю кнопку — ты увидишь, как в поле появился шестнадцатеричный код. В самой верхней строке, как правило, в самом ее начале — сразу после указанного адреса — первые несколько бит и являются тем значением, которое надо изменить. Нажимай верхнюю левую кнопку поля **Monitor**. Появится окно, где можно отредактировать hex-код. Замени первые несколько бит нужного адреса, следуя моим указаниям (см. ниже). Нажми кнопку в нижнем правом углу этого окна. Затем снова нажми среднюю нижнюю кнопку поля **Monitor**, чтобы обновить тем самым это поле. После этого ты увидишь отредактированную тобой строку. Вернись в игру и наблюдай результат.

Interstate '82

Исполняемый файл: **I82stub.exe**.

"Здоровье" автомобиля — адрес **1F91EDA**. Нужно установить **FF FF FF**. Требуется заморозка. После этого автомобиль не разбивается.



Majesty

В этой игре адреса, содержащие инфу о текущей сумме наличных, изменяются каждый раз, как начинается новый уровень, поэтому здесь я не смогу привести конкретные адреса. Но ты легко сможешь отыскать их сам. Чтобы сколотить состояние, используй стандартную схему: запусти игру, запомни, сколько там денег, и поставь на паузу (**Esc**). Запусти MTC, выбери в поле **Process ID** файл **Majesty.exe**. Выбери режим поиска **Normal** и введи в поле **Value to search** текущее количество денег. Нажми **Start**. Вернись в игру, измени количество денег, снова нажми на паузу, вернись в MTC и нажми **Continue**. Повторяй весь этот алгоритм до тех пор, пока не найдешь один адрес, содержащий нужную величину. Когда найдешь, щелкни по нему и посмотри на поле Monitor — там должно отобразиться содержимое памяти. Первые три бита первой строки — это и есть текущее состояние "счетчика". Только следи, чтобы во время этих манипуляций с битами игра была на паузе. Теперь нажми кнопку в верхнем левом углу поля Monitor и отредактируй в появившемся окне эти первые три бита. Замени эти значения на **FF FF FF**. Нажми кнопку в нижнем правом углу окна. Затем нажми среднюю нижнюю кнопку в поле **Monitor**. Верхняя строка изменится. Теперь возвращайся в игру, снимай паузу и подожди немного — результат не заставит себя долго ждать. Таким же методом можешь попробовать подправить и некоторые другие интересующие тебя параметры.

Nox

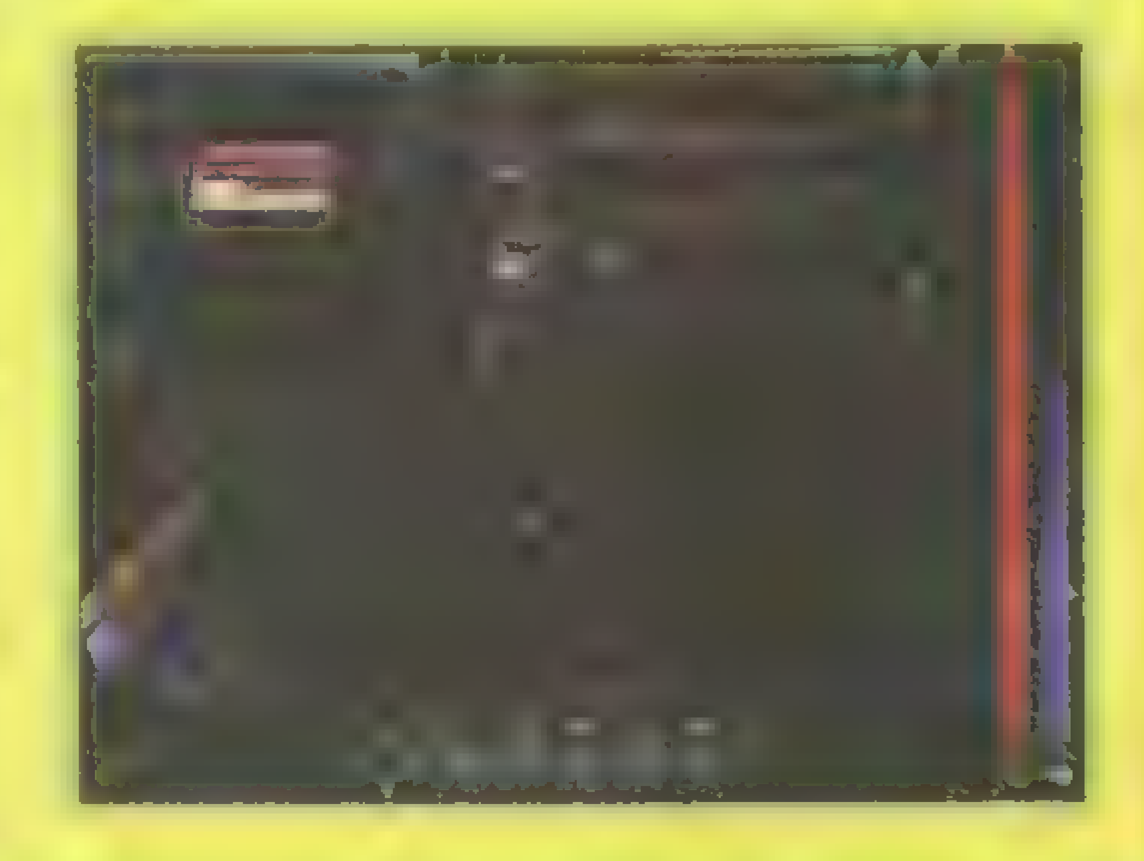
Исполняемый файл: **nox.exe**.

Gold — адрес **63285C**. Заморозка не требуется. Максимально допустимое значение: **FF FF FF** (равняется 16 777 215 золотым монетам).

Health — адрес **6CCF64**. Требуется заморозка. Максимально допустимое значение: **64** (равняется 100 единицам здоровья).

Mana — адрес **6CCA78**. Требуется заморозка. Максимально допустимое значение: **8C** (равняется 140 единицам маны).

EXP — адрес **6B1F74**. Требуется заморозка. Максимально допустимое значение: **88 13** (равняется 5000 единицам). ■



Aliens versus Predator Gold

Для [illegible] общую для 3D Action игр [illegible], редактируем ярлык к запускающему файлу. Смотрим **Properties**, вписываем после **"avp.exe"** строчку **-debug**. Теперь остается лишь запустить игру, вызвать консоль "тильдой" и вводить читы.

Морпех:

MOTIONTRACKERVOLUME # — Меняем параметр **Volume** для Motion Tracker'a (# = от 0.00 до 1.00).

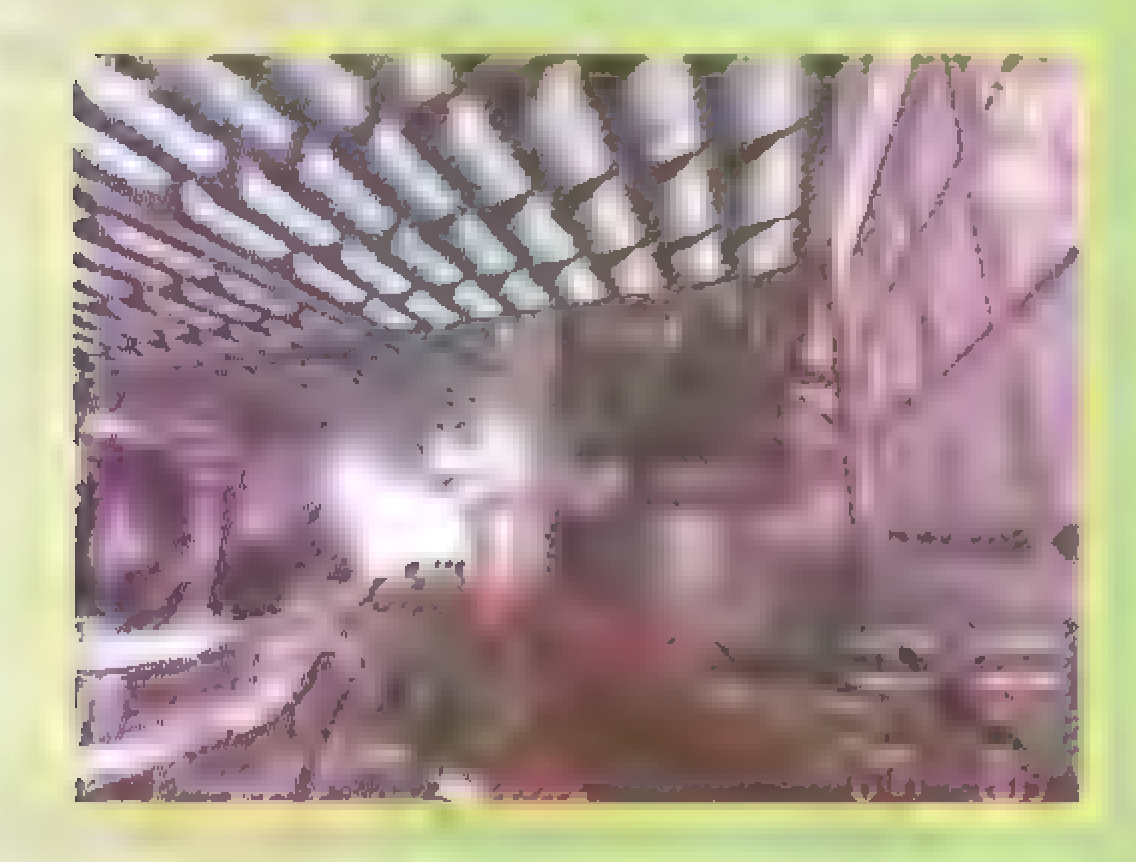
MOTIONTRACKERSPEED # — Меняем параметр **Speed** для Motion Tracker'a (# = от 1 до 16).

Хищник:

GIMME_CHARGE — Восстановить энергию.

Чужой:

CROUCHMODE 0/1 — Режим лазанья по стенам включить/отключить.



Для всех:

ALIENBOT — Создать Чужого, контролируемого компьютером.

GIVEALLWEAPONS — Все оружие и боеприпасы.

GOD — Режим Бога.

LIGHT — Создать ауру света вокруг игрока. Еще раз введешь — аура светлее станет.

MARINE BOT # — Создать # ботов Морпехов.

PREADOBOT # — Создать # ботов Хищников-Чужих.

PREDALIENBOT — Создать Хищника-Чужого, контролируемого компьютером.

PRAETORIANBOT — Создать Praetorian-Чужого, контролируемого компьютером.

XENOBORG — Создать Xenoborg'a, контролируемого компьютером.

SHOWFPS — Показать FPS.

SHOWPOLYCOUNT — Показать счетчик полигонов.

LISTVAR — Внутриигровой хелп.

TIMESCALE # — Сменить скорость игры (# = от 0.00 до 1.00).

P.S. С чит-кодами записываться нельзя.

P.P.S. Все коды вводятся исключительно большими буквами.

Daikatana

[illegible] Давно мы ее ждали. Дождались. [illegible], для кого-то сложная. Неважно. Главное — ДЛЯ НЕЕ ЕСТЬ ЧИТЫ! Впрочем, в каждой бочке меда всегда найдется вилка вазелина... читы будут действовать ТОЛЬКО если начинать игру с самого начала. Итак, впиши в shortcut под названием **Play Daikatana** следующую строчку: **+set console 1**. Теперь запускай Таню, начинай новую игру, открывай консоль "тильдой" и вводи:

CHEATS # — Вместо # поставь 1. Начни игру заново, иначе читы действовать не будут.

GOD — IDDQD. Режим Бога. Ах, эти светящиеся глаза... Ромеро, мать...

NOCLIP — Двигаемся сквозь стены.

NOTARGET — Монстры тебя не видят.

MASSACRE — Убить всех монстров и заодно Ебихару с Джонсоном.

HEALTH # — Дать себе # здоровья.

WEAPON_GIVE_ # — Получить оружие в слот #.

SCREENSHOT — Снимает скриншоты в формате TGA.

DEVELOPER — 1 или 0. Показывает мессаги от движка (типа "doctor.wav not found").

FLUSHMAP — 1 или 0. Стирает из памяти лишние элементы загруженных до этого карт.

R_SPEEDS — 1 или 0. Показывает скорость рендеринга.

R_DRAWFLAT — 1 или 0. Рисует только простые тени.

R_FULLBRIGHT — 1 или 0. Отсутствует свет на поверхностях.

GL_POLYLINES — 1 или 0. Показывает только линии. На картах от 3dfx не работает.



TIMESCALE — от 0,5 и выше. Скорость игры.

CAM_TOGGLE — Включает три камеры.

CAM_NEXTMON — Камера проходит через каждого монстра на уровне.

CAM_NEXTSIDEKICK — Камера проходит через Ебихару и Джонсона.

Rainbow Six: Rogue Spear — Urban Operations

[illegible] кодов к очередному [illegible], нажми **Enter**, чтобы вывести коммуникационное окно, и вводи следующее:

teamgod — Режим Бога для всех участников рейда.

avatargod — Режим Бога для данного бойца.

nobrainer — Отключить AI.

explore — Условия победы отсутствуют. Помогает, когда хочется просто на карту посмотреть.

5fingerdiscount — Заполнить инвенторию полезными штуковинами.

theshadowknows — Невидимость.

Starlancer

[illegible] нужную миссию, придется [illegible]. Да, таковы жизненные реалии, что [illegible] сделать. В главном меню зажми **Ctrl** и введи **potatoe**. После этого вверху появится **M1**. Это — номер миссии. Цифрами на клавиатуре набери номер нужной миссии, затем зажми **Ctrl+Enter**. Держи, пока не появится экран выбора корабля. Удачи, старлансер.

Tachyon: The Fringe

[illegible] сеймеру во время игры [illegible] коды.

IM A CHEATER — Вот теперь ты точно читер! Этот код необходим для активизации читов.

ONE MILLION DOLLARS — 5000 кредитов на халяву.

QUICKENING — Режим непобедимого Тахиона.

COME GET SOME — Весь боеприпас.

DILITHIUM — Вся энергия.

THERE IS NO SPOON — Вернуться на базу и автоматически победить.

BOOM STICK — Все предметы — на раз!

RAGTAG — Все корабли — на два!

KESSEL RUN — Улучшить корабль.

Test Drive Offroad 3

[illegible] машинки [illegible], в общем. В качестве имени введи **ZAKARY X** и все. ■


4
Территория разлома
Карты, кубик, два стола
Кланы и клубы
Линия отрыва
Хвой березовый

C.S.M.
csm@igromania.ru

МосКон 2000

неизвестное всегда привлекает

Существует такой хитрый предмет. Глобусом зовется. Вещь сама по себе никчемная, но в некоторых ситуациях жизненно необходимая и даже полезная. Например, когда нет мяча, но хочется погонять в футбол. Или просто запустить в кого-нибудь, чтоб ощутимо, но не фатально. Впрочем, иногда, в очередной раз замахиваясь для броска, случайно обращаешь внимание на цветовые разводы, покрывающие поверхность бумажного шара. И просыпается любопытство. Ты отряхиваешь шар от песка и налипшей грязи, ты начинаешь вчитываться в буковки, которыми испещрен шар. И буковки складываются в слова. И цветовые разводы превращаются в моря и континенты. И тебе даже удается прочесть одно из слов. Из шести букв. "Россия". Что такое? Да просто — страна такая. Большая. Лесистая. Людная. Вполне людная, вполне обычная и даже ничем особенным не примечательная. Ее население поглощено ежедневными тяготами. Один лес рубит, другой ячмень выращивает, третий на базар отвозит, четвертый продает, пятый с него налог собирает, шестой всеми ими управляет, и все они этот ячмень едят. Работают, отдыхают, не напрягаются. О будущем не думают — слишком поглощены настоящим. Скучно. Скучно. Скучно.

Хотя есть среди них и мечтатели. Некоторые мечтают о будущем. В унылые серые вечера они возводят воздушные замки пленительного счастья, на которые можно любоваться, но которые невозможно построить. Есть и другие мечтатели — они копаются в рутине рукописей и манускриптов, откапывая древнее знание, сводящееся к тому, как выращивали ячмень раньше и почему это было круто. Ну и, наконец, существует третья категория. Они живут, превращая свою мечту в реальность. И их взору предстают диковинные земли, населенные невиданными существами. Они сражаются с драконами и побеждают, опаленные пламенем. Они дерутся на странных мечах, они носят доспехи, они борются за непонятные другим идеалы. И еще: на самом деле они не мечтают. Они этим живут, они так живут

Дождливый осенний вечер. Древний курган. Развалины. Уставший путник сидит у костра, кутаясь в меховой плащ. Языки пламени жадно лижут поленья. Вдруг — шорох в кустах! Путник оборачивается, тянется за клинком... поздно. Блеск металла. Лезвие, разрезающее плоть... Или башня Верховного Мага. Столетний старик в хламиде, прожженной алхимическими реагентами, вглядывается в хрустальный шар.. Или Франция XVII века. Придворные балы Блеск драгоценностей. Интриги. Любовь и предательство... Или мрачное будущее Ядерная зима

Руины цивилизации. Схватки с мутантами. Немногие выжившие пытаются продлить свои дни... Или грохот битвы. Защитники крепости из последних сил отбиваются от наседающих полчищ нежити. Последняя надежда — подоспеют гномы. Они уже на подходе, уже близко...

Реальность в реальности. Спасение из вязких тенет мегаполиса. Внутреннее озарение. И просто классное развлечение. Это — ролевые игры...

Не компьютерные. Железные машины происходят из другой, альтернативной реальности. Очень альтернативной. Крайне никчемной. Как тот глобус, если в него не вглядываться.

Выйди из нее. На день-другой. Звонишь знакомым ролевикам, собираешь рюкзак, подхватываешь с кровати выкованный в гараже меч и — вперед, в измененную реальность, на ролевую игру. Не наркотики — иное. Не шизофрения — иное. Иное. Диаметрально иное. В рамках нормы За пределами рамок.

По России за год проходит немало, как их называют, "полевых ролевых игр" Участвуют тысячи А еще бывают съез-

ды и фестивали, на которые собираются представители многих ролевых групп, чтобы представить свои проекты, пообщаться, посмотреть на театральные выступления и послушать песни бардов (фестиваль веды!)... Подобные фестивали — связующие звенья, сплавляющие воедино ролевое движение в стране.

Сегодня речь пойдет об одном из таких фестивалей, проходившем в конце апреля, на котором автор имел возможность присутствовать.

Тот фестиваль назывался МосКон.

Коны России

В ролевом движении есть мастера-организаторы и простые играющие. Первые мастерят, проводят и судят игры. Вторые в них непосредственно участвуют. Мастерских групп много — известных и не очень, со стажем и только начинающих. Каждая развивается в своем направлении, по интересам.

Игр тоже много. Успеть на все невозможно чисто физически. Да и не на все есть смысл успевать. Первичное предназначение Конов (от англ. convention — фестиваль, съезд) — помочь играющей аудитории определиться. Получить доступ к информации. На Конах разбираются уже прошедшие игры, заявляются новые. Ролевые игры бывают как интереснейшие и совершенно потрясающие, так и более чем средненькие (читай отстойные). Аналогично — Коны. Они разнятся не только по популярности, но и по многим другим критериям.

Главным Коном считается **ЗилантКон**. Этот фестиваль проводится каждый ноябрь и имеет весьма почтенную историю. Поскольку в силу погодных условий ролевки проходят преимущественно в конце весны — летом — в начале осени, то ЗилантКон как раз позволяет подвести итоги прошедшего. Возможно, вынести для себя некоторые выводы. Определиться на дальнейшее. ЗилантКон — почти что единственный из фестивалей, вызывающий минимум нареканий. Все прочие содержат как положительные стороны, так и недостатки разной степени критичности.

Эна Ильина *(организатор культурной программы МосКона, далее — Эна)*: "Самым первым Коном была **"Аэлита"** — крупнейший всесоюзный Кон. Но к девяностому году он достиг своего потолка и проводиться перестал (если говорить точнее, перестал обращать на себя внимание — с перерывами "Аэлита" проводилась вплоть до 1997 года — *авт.*). В то время в Казани существовал (да и, собственно, существует — *авт.*) КЛФ **"Странники"**. Его руководителем был Андрей Ермолаев. Соответственно, когда "Аэлиту" закрыли, "Странники" подумали: "А не сделать ли нам..." И сделали ЗилантКон. Получилось здорово. Вскоре Зилант стал самым популярным Коном. На него съезжаются ролевики со всей страны".



"В ролевом движении есть мастера-организаторы и простые играющие. Первые мастерят, проводят и судят игры. Вторые в них непосредственно участвуют."

А еще есть второй по массовости (но не по интересности) Кон московский. Устраивается на майские праздники, длится почти неделю и открывает собой игровой сезон. Делают его преимущественно ролевики из Москвы (см. врезку). Возник он достаточно спонтанно, да и причины его возникновения весьма оригинальны.

Эна: "Еще существовал **ГлипКон**. Проходил он под Иваново в городе Плесе и, грубо говоря, спился (к вопросу об организации — *авт.*), потому что там был уж слишком сильно пьющий состав оргкомитета. ГлипКон умер, а перед игровым сезоном все-таки что-то нужно было собирать. Поэтому мы заменяем собой ГлипКон, стали на его экологическую нишу".

Настоящим фестивалем МосКон сделался далеко не сразу — в младенческом возрасте это была просто тусовка.

Эна: "Первый МосКон был проведен в 97 году перед ХИ ("Хоббитскими Игрищами" — *авт.*) на турбазе Большая Волга под Дубной. Придумала это Ниенна (Наталья Васильева, автор нашумевшей "Черной Книги Арды" — *авт.*) для того, чтобы собраться перед игрой и поговорить. Так что получился конкретный разговор по игре. Больше ничего не было — ни заявления игр, ни семинаров, ни культурной части. Ниенна сделала только один Кон, а идея сделать второй пришла сама собой. Второй МосКон был посвящен моему "Ведьмаку 98" (полевая игра по произведениям польского писателя А. Сапковского — *авт.*). Тогда тоже надо было многое обговорить, ведь игра предполагалась довольно масштабная. И мы снова собрались на Большой Волге. Программа расширилась: и о других играх поговорили, и литсеминар провели, и бардов успели послушать".

А вот в прошлом году МосКон дорос до полноценного фестиваля. Место дислокации было изменено на поселок Новосиньково (около 100 километров от Москвы) по банальной причине: турбаза на Большой Волге приглянулась одному (не буду называть имени) чиновнику и была им куплена. Обычные российские реалии.

Тимофей Томлянович *(администратор, далее — Кот)*: "Прошлый МосКон... На нем было около 100 человек (организаторы и мастера, простых играющих практически не было — *авт.*). Неплохо получилось для мероприятия, основанного на чистейшем энтузиазме. Несмотря на относительно небольшое количество участников, фестиваль прошел весьма удачно. В 99 году мы шагнули на следующую ступеньку развития, произошел качественный скачок. И мы определились с основным направлением нашего фестиваля. Теперь это — культурная программа и анонсирование игр. В этом году добавился и карточный турнир. Нынешний МосКон мы постарались сделать как можно более глобальным и масштабным".

Что ж, пожалуй, это удалось. И далее мы с тобой, многоуважаемый читатель, разложим программу МосКона по полочкам и поговорим обо всем, что было том интересного. Начнем с самого интересного. С предстоящих игр.

То, ради чего

Ради чего, в сущности, проводятся Коны? Именно. Ради игр. Заявление игр происходило в два этапа. Первый этап: собственно заявление (пятиминутная речь, цель которой — представить достоинства будущей игрушки). Второй этап: семинар, на котором добрые ролевики резали игру на кусочки и разглядывали под микроскопом. То есть



забрасывали мастеров вопросами, изучали правила и критиковали.

Так сложилось, что каждая игра подпадала под одну из трех категорий: традиционная, историческая или техногенная. Изберем эту классификацию как основополагающую.

Традиционные игры

К традиционным можно отнести четвертого по счету "Ведьмака" и две ролевки по мотивам произведений Толкиена (куда ж без него, родимого!). Игры более чем серьезные. Требуют оч-чень серьезной подготовки. Чтение первоисточников и наличие игровых костюмов обязательно. Хотя, если ты рискнешь и приедешь как есть, масса удовольствия тебе все равно гарантирована — как-нибудь да впишешься, а дальше пошло-поехало!

Ведьмак 2000

Место проведения: Подмосковье.

Время проведения: вторые выходные июля.

Координаты в Сети: ищи ссылку на Арде-на-Куличках —

http://sirds.kulichki.net/tolkien/index.html

В основе: новая трактовка произведений А. Сапковского. Концептуальный стеб на тему фэнтези, реализованный как бы "на полном серьезе".

Свободные княжества и королевства. Эльфы — партизаны. Гномы — механизаторы. Оборотни — биржевые маклеры. Просвещенная диктатура Нильфгаардской Империи, для всего остального цивилизованного мира — олицетворяющее собой нацеленное на экспансию зло. А ведьмаки — видоизмененные с помощью мутагенов и натренированные изничтожители нечисти, занимающиеся этим за денежное вознаграждение.

Хоббитские Игрища 2000 (ХИ 2000)

Место проведения: под Екатеринбургом.

Время проведения: 1-5 августа.

Координаты в Сети:

http://rd.sky.ru/hg/

В основе: Хоббитские Игрища всегда проводятся по мотивам произведений Толкиена. Как обычно, эльфы, гномы, орки, гоблины и иные представители средиземской фауны.

На этот раз за основу берется занимательный период из истории Средиземья: Ангмарские войны. Существуют Арнорские княжества, теоретически — Светлые, практически — это не помешало им погрязнуть в междоусобице. Как следствие, предвидятся и политика, и экономика, и боевые действия.

Ангмарские Войны (не путай с ХИ!)

Место проведения: под Нижним Новгородом.

Время проведения: третьи выходные августа (17-20 числа).

Координаты в Сети:

www.uic.nnov.ru/~lary/

В основе: ХИ2000 — стратегический уровень воссоздания мира Средиземья. Много народу. Глобальный подход. А "Ангмарские войны" — поменьше народу, поменьше охват средиземского мира, чуть побольше вариативности в трактовке различных аспектов. В целом — тактико-стратегический уровень и попытка пойти собственным путем. Основные акценты — на политику и общий игровой антураж.

Исторические игры

Еще один глобальный пласт игр, окончательно оформившийся достаточно недавно. Скорее, на любителя, так как требует очень серьезной подготовки. Не каждый ведь знает, какой узор был на манжетах, скажем, платья Людовика XIV. Тем более, не у каждого такое платье в шкафу висит. Поэтому и количество заявок невелико.

Имя Розы

Место проведения: Казань.

Время проведения: 17-21 августа.

Координаты в Сети:

http://sirds.kulichki.net/tolkien/arhiv/games/2000/rosename.shtml

В основе: фильм с Ш. Коннери смотрел? Проникся? Все то же самое, но только гораздо серьезнее. Почитай-ка одноименный роман Умберто Эко. Или того же Мориса Дрюона, к примеру. Без хорошей информационной базы (равно как и без костюма) приезжать смысла нет. Навороченная историческая игра по Франции XIV века.

Историческая реконструкция Японии

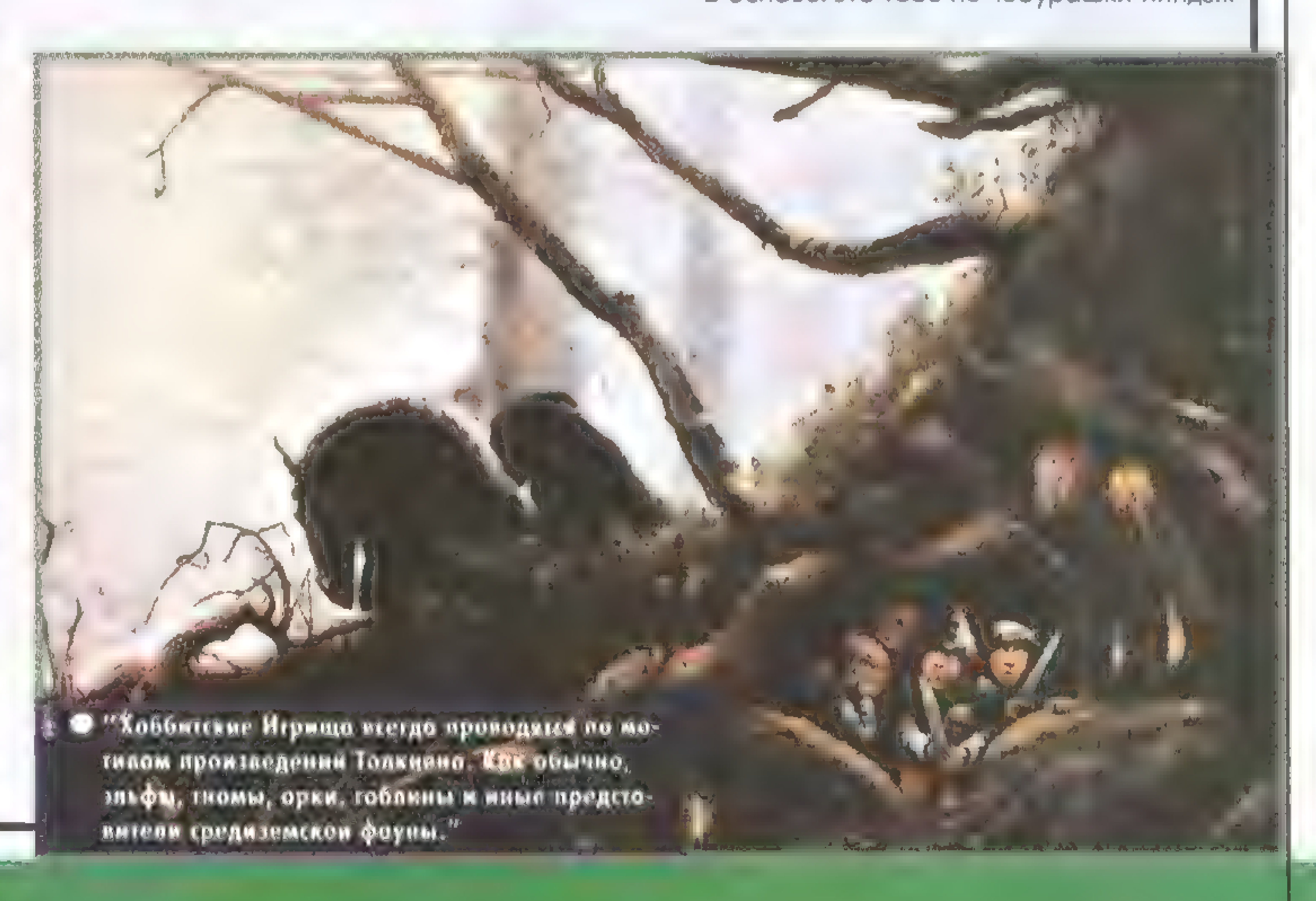
Место проведения: Подмосковье.

Время проведения: за лето будут целых три игры с однотипным сюжетом. Не успеешь на первую — вторая и третья к твоим услугам. На данный момент сроки приходятся на июнь, июль и август. Постепенно уточняются.

Координаты в Сети: ищи ссылку на Арде-на-Куличках —

http://sirds.kulichki.net/tolkien/index.html

В основе: это тебе не чебурашки-ниндзя!



"Хоббитские Игрища всегда проводятся по мотивам произведений Толкиена. Как обычно, эльфы, гномы, орки, гоблины и иные представители средиземской фауны."

Если спишь и видишь себя самураем, буддийским монахом или гейшей, то гарантированно получишь море положительных эмоций. Опять-таки понадобится костюм. И энциклопедия

Техногенные игры

Глобальная тема, достойная отдельного обсуждения. У тебя компьютер есть? Есть. Про Jagged Alliance и Fallout слышал? Ах, даже играл. Отлично. А по-настоящему не хотел? Вместо домашних тапочек — армейские сапоги, вместо халата — камуфляж И в обнимку с автоматом — заменяет любимую девушку. Нет, девушка тоже присутствует. В роли снайпера. В тебя из "винтореза" целится... Или как тебе такой вариант: городские катакомбы. Те же хаки и камуфляж, да еще и прибор ночного видения. И, как назло, у "рельсы" (Rail Gun) боекомплект весь вышел... быть тебе фрагом. Самым что ни на есть пожизневым. В Мертвятнике... пардон, в крематории два часа сидеть... Какое отношение все это имеет к ролевым играм? Да самое прямое. Есть такое направление в ролевых играх — техногенки. Никакой сказочной фантастики. Только суровые реалии. Как туда попасть? Да проще не бывает. Выходишь на любителей страйкбола (*страйкбол* — аналог пейнтбола, только вместо пистолетов-маркеров — пневматическое оружие; подробности на *www.airsoftgun.ru*). Покупаешь китайскую пневматику за 60 рэ. Надеваешь военную форму. И — вперед, на полигон, в техногенку играть. Где не только столь любимая массами стрельба и маньяки-гранатометчики, но еще и политика. Точнее — будни спецслужб отыгрываются.

Заинтриговало? Еще бы... Меня, если честно, тоже зацепило. Настолько, что отдельный материал в одном из ближайших номеров представлю. А пока — расписание игр. Делают их ребята серьезные, армию — МЧС — налоговую полицию прошедшие. Так что на халяву не рассчитывай!

К большому сожалению, две игры ты уже упустил. Первая — **Jagged Alliance 1 1/2**. Заявлялась на МосКоне, а проходила... одновременно с ним. Сам хотел попасть, но рамки командировки не позволили. А то точно бы сбежал... Вторая — **"Темное Будущее 2"**. Нечто среднее между кинофильмом MadMax, компьютерной реалтаймовой стратегией KKnD и непосредственно Fallout. Прошла во вторые майские выходные и, по стечению обстоятельств, совпала с инаугурацией Президента.

Будут ли еще техногенные игры в этом году? Скорее всего. По крайней мере, планируется **Fallout**. Под Пермью (смотри сюда: *http://pcp.i-connect.com*). И загляни на страничку **"Клуба Ролевых Игр 41"** (*www.rpgclub41.nm.ru*). Ребята уже ведут "Горца", да и еще кое-что планируют.

Новички Кона

Ребята из молодого Зеленоградского клуба "ЗК" не побоялись и приехали заявлять на МосКон игру более чем необычную. Шаг рискованный — все-таки много старых мастеров, способных раскритиковать в пух и прах любой проект, да и некая официозность. К тому же их игра ("Андор 2000") — пожалуй, единственная фэнтези в чистом виде и поначалу воспринимается более чем странно. Все-таки люди устали от подобной тематики и предпочитают игры другой направленности. Игра посвящена миру, возникшему после прочтения Толкиена (и не его одного) в воспаленном воображении устроителей. Этот Андор будет вторым по счету — первый был осенью прошлого года.

Василий Мамаев (*мастер игры Андор 2000*): "Мы делаем игру не для людей со стажем, а для новичков, которые еще ни на одной игре не были. Хотим научить их играть Хотя и стариков рады будем видеть — вдруг что новое для себя узнают".

Такие вот амбиции. Какова реакция?

Эна: "Это их засветило. Их услышали старики и пойдут разговаривать (сработало! — *авт.*). Уже пошли разговаривать..."

Андор 2000

Место проведения: Подмосковье

Время проведения: четвертые выходные июля

Координаты в Сети: к моменту публикации должен появиться сайт где-то на Арде (*http://sirds.kulichki.net/tolkien/index.html*).

В основе: И снова — люди, эльфы, орки, гномы... Безумные монахи, поклоняющиеся колесованному святому. Рыцари, кричащие "Воистину Акбар!!!". Философские трактаты, принадлежащие перу гоблинов-мистиков. Путь в светлое будущее. И многое другое.



Фотографии происходят с сайта www.airsoftgun.ru

Другие игры

Как тебе уже ясно, хоть МосКон — второй по популярности Кон страны, заявляется на нем далеко не все. Многое интересное мимо пролетает. А поскольку цель данной статьи — не только осветить МосКон, но и представить тебе дополнительную информацию по проводящимся в стране ролевкам, то попробую кратко пройтись по некоторым (тоже не всем) проектам, которые будут в этом году.

Артуровка 2000

Место проведения: Подмосковье.

Время проведения: 30 июня — 2 июля. Совсем скоро.

Координаты в Сети:

http://arthur2000.nm.ru

В основе: историко-фэнтезийная игрушка, микс из эпосов Англии, Ирландии и Шотландии. Плюс легенды о короле Артуре и рыцарях Круглого Стола. Рекомендую: прочти "Смерть Артура" сэра Томаса Мэлори.

Колесо Времени 2000

Место проведения: Подмосковье.

Время проведения: 21-23 июля.

Координаты в Сети:

http://sirds.kulichki.net/tolkien/arhiv/games/2000/wt.html

В основе: игра по мотивам многотомной эпопеи Роберта Джордана. Планируется симуляция политики и экономики на макроуровне. Индивидуальные боевые действия будут присутствовать, но не станут определяющим фактором, что есть хорошо.

Видесс 2000

Место проведения: Подмосковье.

Время проведения: 13-16 июля.

Координаты в Сети:

http://videss.hotmail.ru/index.htm

В основе: фэнтезийная игра по книгам Гарри Тортлдава "Хроники Пропавшего Легиона", "Хроники Криспа", "Смутные Времена". Необычные мир, история и культура которого перекликается с нашей. Но не ищи прямых аналогий, иначе запутаешься!

Warcraft

Место проведения: Тула.

Время проведения: последние выходные августа.

Координаты в Сети:

http://sirds/kulichki.net.tolkien/arhiv/games/2000/warcraft.shtml/

В основе: совершенно верно — игра по любимому народом Warcraft. Классика жанра, однако. Мастера обещают дружественное отношение к игрокам: "Каждый игрок имеет право на выход из игры и возвращение в игру по своему желанию". А еще они говорят: "Сила мага равна его массе, помноженной на ускорение". Посмотрим, как оно будет на практике...

Волшебник Изумрудного Города

Место проведения: Нижний Новгород.

Время проведения: 11-13 августа.

Координаты в Сети:

www.uic.nnov.ru/~orc/games/oz.htm

В основе: по серии произведений А. М. Волкова. Железный дровосек, волшебные туфельки, злобная колдунья Бастинда, Гуди-Гудвин... И много-много диких летучих обезьян!

Магический Треугольник 2000

Место проведения: Тула.

Время проведения: 25-27 августа.

Координаты в Сети: *http://elf.tulacity.ru*

В основе: по одноименной повести Л. Резника. Охарактеризовать затрудняюсь. Тут тебе и маги, и бластеры, и аномальные зоны. Смесь фэнтези и научной фантастики. Не техногенка!

Арабский Восток

Место проведения: Подмосковье.

Время проведения: 25-27 августа.

Координаты в Сети:

http://alexander6.ice.ru/

В основе: Тот самый Восток, который "дело тонкое". Вообрази: Ближний Восток первой половины XI века. Кочевые племена соседствуют с роскошными городами. Багдад, Басра, Хорезм, Бухара, Дамаск, Мекка... От этих названий поневоле кружится голова! Игра исторического толка. Вывод: озаботься пошивом костюма.

Переход к следующему

Все — на сегодня хватит. Смотри. Выбирай. Постарайся заполучить доступ к И-нету и прочесть об описанных играх подробнее: сам понимаешь, чтобы понастоящему рассказать о любой из них, нужна целиком статья, подобная по размеру этой. Заинтересовался или озаботился возможностью участия — выходи на связь с организаторами (на сайтах везде указано, как это можно сделать).

Предупреждаю: игры есть мероприятия не бесплатные, но редко когда взнос переваливает отметку в 4 "зеленых". Совсем немного. Впрочем, на этом затраты не исчерпываются: ведь никто не будет за тебя оплачивать дорогу и питание, верно? Ну и, в зависимости от характера игры, придется повозиться с хорошим костюмом либо доспехом. А еще для большинства игр есть смысл поднакачать себя в плане знаний либо физподготовки или того и другого вместе; это в зависимости от характера ролевки и от того, какие роли ты хотел бы в ней отыгрывать.

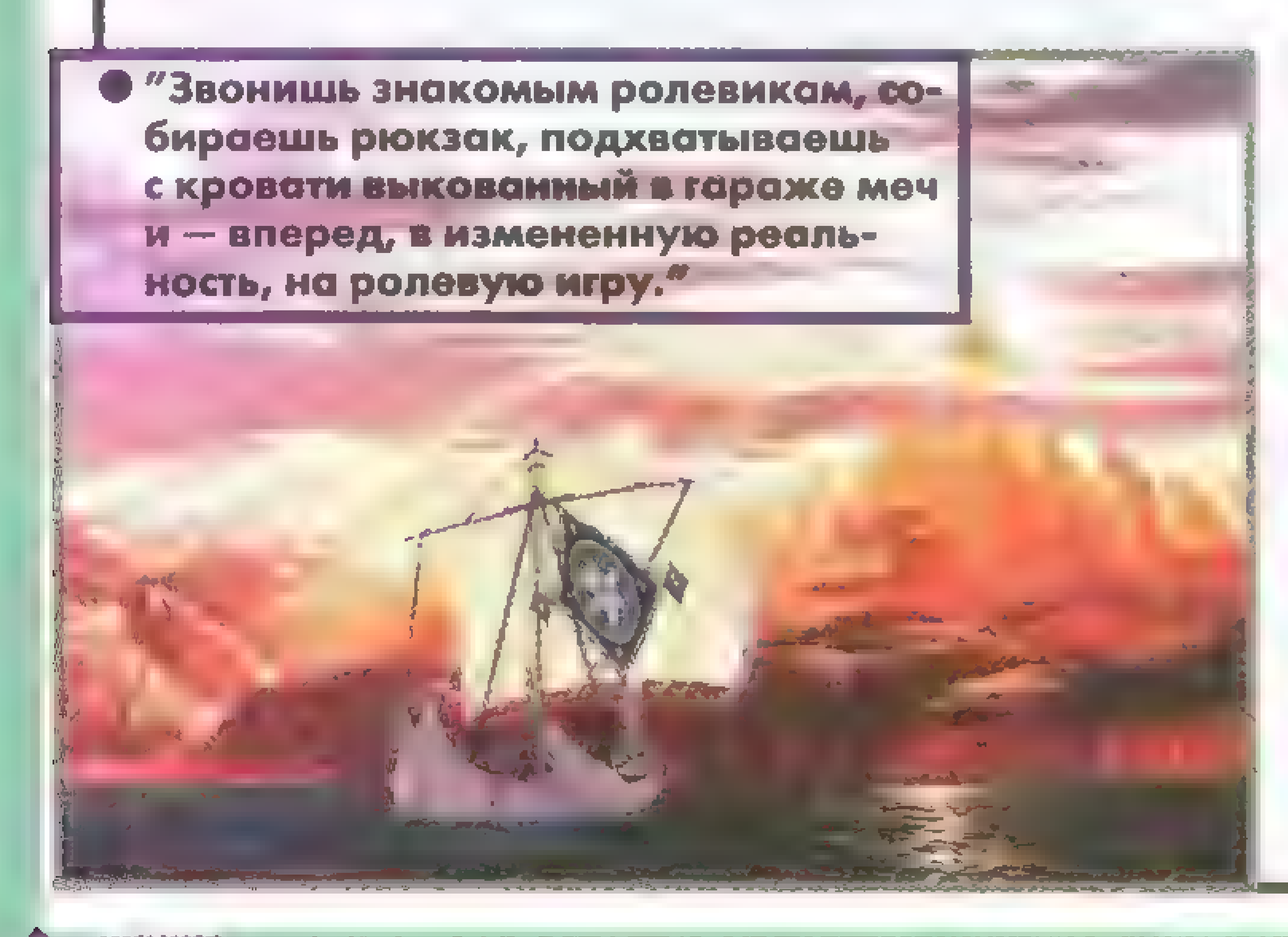
Культурная программа

Какой же фестиваль без культурной программы! В этом году она была весьма насыщенна и многогранна. Основу ее составляли театральные постановки.

Эна: "Театры возникают сами собой, обычно — на играх. Первым начал В. Карасев (Сказочник). Его будущий театр **"Тобарвилль"** сложился на игре по Старой Англии. Они играли и на других исторических играх, по Венеции, например. А в конце сезона состав не стал расходиться и продолжил работу на Конах, на балах. Потом их эстафету подхватили другие самодеятельные труппы, также начинавшие с игр. Самый молодой театр — театр **ТБА**. Что интересно, первые постановки были не фэнтезийными. Есть такое понятие — стеб... а потом люди постепенно стали переходить на более серьезные вещи. Репертуар стали брать из жизни, делать вариации на тему каких-либо известных сюжетов или ставить собственные сценарии. Теперь театры сделались визитной карточкой МосКона, и это приятно".

Спектакли шли в местном ДК и были абсолютно открытыми. Любой мог купить билет, прийти в зал, поудобнее устроиться в мягком кресле и...

...Бурлящая базарная площадь средневекового городка, поражающая ушедшей за грань веков реальностью. Цыганский табор, бредущий по бесконечной дороге. Холодные стены замка Оскол — и ты с замиранием сердца ждешь появления мрачного хозяина. Современность. Умирающий Зигмунд Фрейд. Гротеск, возведенный в апофеоз. И снова древность. Смерть рыдает над бездыханным телом своего возлюбленного. Или — юмористическая постановка с философским подтекстом, изображающая "крутых ролевиков", мастерящих пер-



"Звонишь знакомым ролевикам, собираешь рюкзак, подхватываешь с кровати выкованный в гараже меч и — вперед, в измененную реальность, на ролевую игру."

вую в своей жизни ролевую игру. Наконец, Темный Властелин, направляющийся в Страну Мертвых. Не для совершения ритуала, а в силу других, приземленных причин: "убили" беднягу. Вместо знамени — белый хайратник на голове, отличительная черта "убитых" на полевых играх...

Да, много всего. Качественный уровень постановок — весьма и весьма. Давно не видел такой самоотдачи, настолько мастерской игры. Оно и понятно: все актеры — ролевики со стажем. Вжиться в роль для них так же легко, как крекер съесть, отсюда и естественность. А костюмы с доспехами чего стоят! Никакой бутафории. Реальные исторические прикиды плюс вариации на тему фэнтези. А про боевые сцены и говорить не приходится.

В перерывах между спектаклями на сцене появлялись барды. Никакой обязаловки: спектакль отыгран, актеры уходят за кулисы. Двадцатиминутный перерыв. Сразу же кто-то из бардов-менестрелей берет в руки гитару. Звучат первые аккорды. В общем, полное погружение...

Фехтовальный турнир

Мероприятие скорее показательное, рассчитанное на публику. Текстолитовые имитации шпаг, рапир и абордажных сабель. Во избежание травматизма имеется защита наподобие применяемой на Олимпиаде. Голова и лицо в обязательном порядке прикрываются особой металлической маской, чем-то похожей на накомарник. Многие участники одевают кожаные доспехи или плотные ватники.

...Внимательная публика, строгие судьи, поклоны зрителям, команда "En Garde!". Атаки, блоки, перемещения по "дорожке". Обманный маневр — и противник открыт для удара. Укол в сердце! Победа! И снова — поклоны...

Карточный турнир

Популярная карточная игра Magic: The Gathering добралась и до ролевых тусовок. Правда, в серьезное увлечение пока не превратилась.

Кот: "Карточная игра сродни ролевой. На ролевой игре происходит погружение в иной мир. То же самое случается и во время карточной партии". Вообще — странноватая трактовка идеи настольных карточных игр. Но почему бы и нет!

Всего набирается десять участников. Играют Type I (допускаются карты из всех сетов), однако ни одной карты древнее "Урзы" не наблюдается. Будущие финалисты еще в начале игры догадываются, что победит кто-то из них, и загодя начинают делить приз — два бустера "Немезиса" на двоих. Делят пока что на словах: до финала еще дожить нужно. И ведь дожили. И бустеры свои получили! И даже поделили по драфтовой системе...

Ярмарка

А еще на МосКоне была ярмарка. Первая за его историю. Торговали ювелиркой и аксессуарами, оставив далеко позади самый крутой ювелирный магазин что Москвы, что Нью-Йорка!

...Не желаешь ли приобрести фибулу из чистого серебра с рубином, что твой ноготь? Кольца? Пару серег? Работа штучная, больше нигде не найдешь. И шлем примерь. От ударов защищает — проверено. Сейчас я как ра-а-азмахнусь дрыном — а ты даже ничего и не почувствуешь...

Ажиотажа много, но все больше наблюдательного характера. Подходили интересующиеся и осведомлялись: смогут ли продавцы к такому-то числу достать то-то и то-то. Самый серьезный заказ — на пятьдесят (!) гард для еще неродившихся текстолитовых клинков. Что такое гарда, знаешь? Правильно, у меча такая поперечина.

Непосредственно оружия и доспехов представлено не было. То ли везти лень было, то ли продавцы просто изучали потенциальные возможности подобного рынка сбыта...

Минусы

Кот: "Хотелось бы отметить и минусы. Если мы будем говорить только о плюсах, то это будет необъективно".

МосКон содержал в себе немало положительного. Но были у него и недостатки, подчас — вполне неприятные. Первейшим из недостатков надо назвать слабую организацию и отвратные условия проживания. Например, общага, где расселились приехавшие, напоминала недостроенную декорацию к кинофильму про постапокалиптическое будущее. Жуть полнейшая.

Далее.

Кот: "80% наших людей страдает такой вещью, как огромное злоупотребление спиртными напитками. Как побочный эффект".

Создавалось впечатление, что многие участники МосКона — измученные жаждой бедуины, дорвавшиеся до колодца с водой. Только роль воды отыгрывало жидкое вещество с градусом.

И последнее: многое из того, что планировалось, так и не произошло. Недочеты и сбои в организации. Открытие фестиваля было скомканным. Карточный турнир по BattleTech отменили из-за малого количества участников. Соревнования лучников вообще не было. И, что хуже всего, медным тазом накрылся воскресный бал. Лично я ожидал настоящее шоу, как и обещали. В реальности же пришлось несколько часов сидеть в ДК и скучать под дивноэльфийскую музыку.

Далее и в будущем

Будь МосКон нормально организован, цены бы ему не было. А так, приезжая на него, приходится "выживать" и пытаться выцепить то полезное, что на нем есть. К счастью, положительные факторы перевешивают. Иначе бы мы не стали тратить время и о нем рассказывать.

Ролевое движение в России живет и с каждым годом набирает обороты. Самих ролевок проводится уже несметное множество (ведь есть множество таких, которые широко себя не заявляют и носят локальный характер), а фестивали становятся все более и более посещаемыми. Несмотря на издержки становления, ролевки сейчас являются серьезной альтернативой для любых вариантов проведения свободного времени. И значат при этом гораздо больше. Они — это чуть иная жизнь, и у каждого есть шанс в нее погрузиться.

В будущих номерах "Игромании" мы продолжим рассказывать о ролевках. И, видимо, дальше пора перейти от ролевого движения, взятого в целом, к конкретике. Например, погрузиться в атмосферу какой-нибудь из проходящих игр, поговорить о том, как и что на ролевке происходит. Думаю, это будет интересно.

P.S. По причине майских праздников, в которые проводился МосКон и на которые пришлась сдача журнала, автор не успел проявить и напечатать сделанные фотографии. Поэтому в оформлении использованы фрагменты художественного творчества по произведениям Толкиена (совершенно неожиданно получившие веселые ассоциации с текстом статьи) и фотоматериалы с сайта по страйкболу, а развернутый фоторепортаж с МосКона находится на компакт-диске. Запускай и смотри в свое удовольствие! ■



Shadow Dweller
Shadow.Dweller@p100.f148.n5030.z2.fidonet.org

KING OF DRAGON PASS

Высокое искусство в подполье

Ролевая игра (A)D&D и ее создатели TSR известны практически всем. Чего, увы, нельзя сказать об их конкурентах. А между тем, число последних отнюдь не ограничивается **GURPS** и **Vampire: The Masquerade**. D&D была не единственной популярной системой даже в конце 70-х годов. Тогда главным соперником TSR была фирма **Chaosium** некоего **Грега Стаффорда**. Chaosium выпустила немало ролевых игр — **Elric!** по знаменитой саге Майкла Муркока, **Pendragon** по Артуриане, **Call of Cthulhu** по Лавкрафту. Но первой и основной игровой линией Стаффорда был фэнтези-мир ***Глоранта***, в котором происходило действие РПГ **Runequest**.

Глоранта впервые увидела свет в настольном варгейме **White Bear and Red Moon**, еще в 1975 году, а Runequest родился тремя годами позже. Для своего времени это была игра очень прогрессивная — правила основывались на навыках, а не на экспе с уровнями, а сама Глоранта была очень реалистичным и проработанным миром, не ограниченным подземельями с монстрами и магшмотками (до чего AD&D дошло только через несколько лет). Неудивительно, что на рубеже 70-х и 80-х Runequest являлся достойным конкурентом детищу TSR. Но потом, увы, дела Chaosium покатились под уклон, лицензия на RQ перешла к Avalon Hill (что не принесло никакой пользы), и к середине 90-х игра тихо скончалась.

Однако не такой человек был Стаффорд, чтобы взять и все бросить. И в минувшем году он организовывает новую фирму — **Issaries Inc**, чтобы сделать РПГ **Hero Wars**, местом действия которой является старая добрая Глоранта. А попутно дает совершенно неизвестной конторе **A Sharp, LLC** лицензию на использование Глоранты в их первой компьютерной игре. С чем мы, собственно, и переходим от исторического экскурса к теме данной статьи.

Есть две новости...

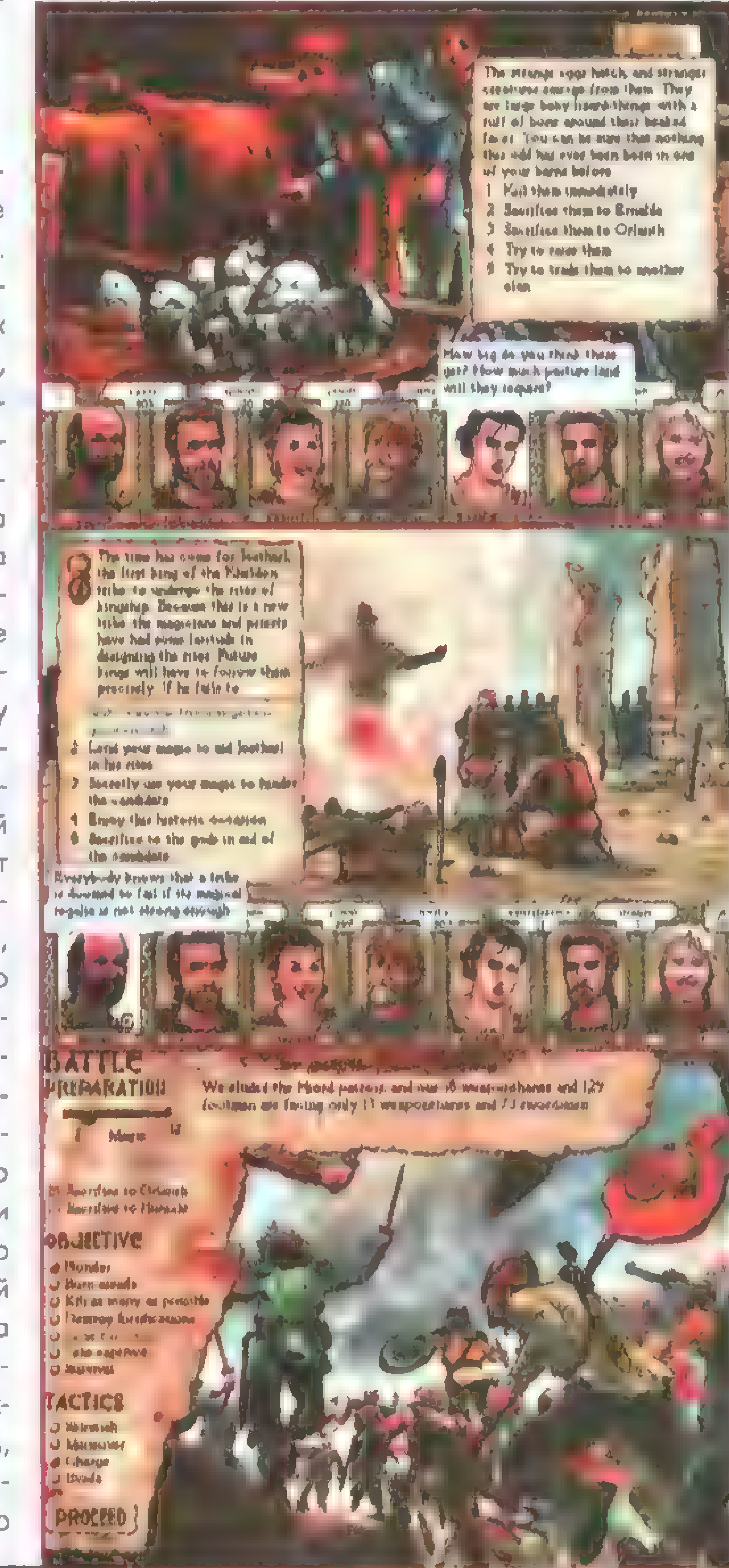
...и начнем, как и полагается, с плохой. Для некоторых. A Sharp постарались на славу и отсутствие прожженного цинизма многоопытных ремесленников от игроклонирования компенсировали свежим и искренним подходом. В результате получилась игра, не имеющая никаких аналогов. В первую очередь тем, что она *не имеет никакой активной графики*. То есть вообще. Только море классных иллюстраций, нарисованных более чем дюжиной профессиональных художников (наиболее известным из которых является Майк Раабе, автор множества карт для Magic: The Gathering), и еще бОльшее море текста, написанного профессиональным писателем. Слабонервных, не умеющих читать по-английски и страдающих от полигонно-мышекличной наркозависимости, просим не беспокоиться.

Звука практически нет, музыка хоть и хороша, но как-то неприметна. В целом, если бы не взвод художников-профи, можно было бы счесть KODP типичным малобюджетным проектом. Но учитывая, сколько обычно берут мастера уровня Раабе, деньги явно были — то есть решение пойти наперекор всем и всяческим модам и тенденциям современной игровой сцены являлось совершенно сознательным.

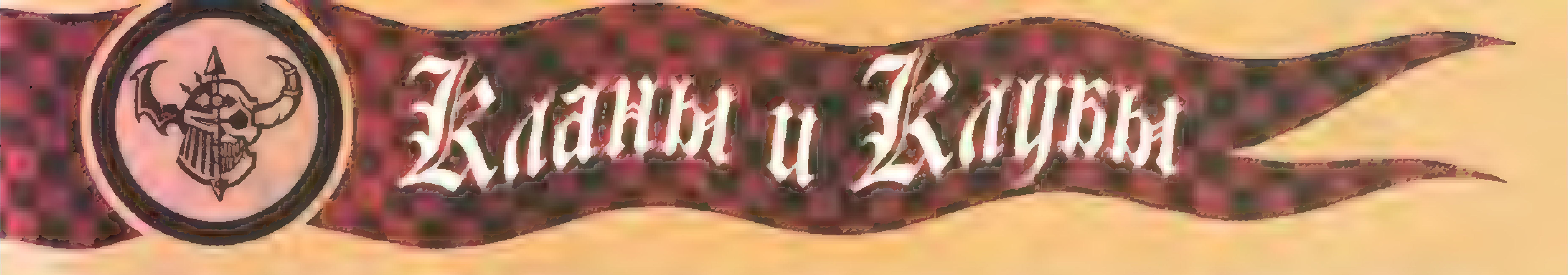
...а вторая — хорошая

Тебя, возможно, это и удивит, но иногда в играх бывает и что-то еще, кроме активной графики и звуковых эффектов. Хотя в последние годы такие игры попадаются крайне редко. Так вот, в KODP оных вещей — обычно их называют "геймплей", "стиль", "оригинальность", "сюжет" — выше крыши. Вкратце KODP можно охарактеризовать как максимально детализированную средневековую стратегию типа Celtic Tales и Lords of the Realm, откуда убрали собственноручный микроменеджмент (выбирать, на каком именно поле пасти овец, а на каком коров — не верховного Вождя дело!) и добавили массу случайных событий с множеством вариантов реакции на каждое. Именно последние делают KODP столь уникальной игрой. Любые твои действия оказывают немедленный — а иногда и растянувшийся на годы — эффект на все аспекты игры, от дипломатических связей с соседями до умасливания многочисленных глорантских богов. Отправился воевать с соседями в сезон Моря (сев) или Земли (жатва) — остался без урожая. Провалил магическую церемонию, изображающую какой-то из мифов, — лишился поддержки духов предков. Расстался с частью своего клана — они образовали новый, который появится на карте и с которым возможна такая же интеракция, как и со всеми прочими. Нашел у себя запасы полезных ископаемых — готовься принимать послов, желающих с тобой торговать. И так далее. KODP больше, чем какая угодно КРПГ (даже в истинном смысле слова), напоминает книгу — книгу о самом себе, которая пишется твоими деяниями в процессе объединения кланов в племя, а племен — в королевство. Замечательная атмосфера игры, реплики советников, образующих управляющий кланом Круг, вмешательства богов и духов, даже отсутствие контроля над сражениями — все это создает полную иллюзию реальности происходящего, ни с чем не сравнимый эффект вживания в шкуру вождя раннефеодального клана.

Печально, что **King of Dragon Pass** мало кто оценит. "Крутая графичка" так въелась в головы большинства геймеров, включая даже многих "стратегов" и "ролевиков", что возможность участия в игре без оной просто не рассматривается. Но те, кто смогут преодолеть свои стереотипы (или вообще не имеют оных), откроют совершенно удивительный мир. ■




Magic
The Gathering
Prophecy
Игровые клубы:
Магазины:
г. Москва



Новости клубной жизни

KoT [Fd]
kota@igromania.ru

Становится традицией, что освещение событий за прошедший месяц я начинаю с рассказа о прошедших турнирах ПАКК. Что и неудивительно — на этих турнирах сражаются самые сильные дуэлянты и самые мощные команды России; соответственно, именно там происходят самые интересные события.

ПАКК-чемпионат на кубок Формозы

29 и 30 апреля ПАКК при содействии фирмы "Формоза" провела очередной тур чемпионата на "кубок Формозы". На этот раз чемпионат прошел в Москве; почему местом проведения была выбрана столица, объясняет следующий неофициальный комментарий от ПАКК (*www.pacc.formoza.ru*):

"Проведение чемпионата в Москве оправдано сразу по нескольким причинам. Во-первых, это дань уважения Москве, ее сильнейшим клубам и командам: по состоянию на сегодня они значительно сильнее питерских. Во-вторых, добираться в Москву региональным командам полегче, и мы всерьез рассчитываем на расширение географии участников. В-третьих, организацией чемпионата занимается фирма «Формоза», которая давно и хорошо зарекомендовала себя в мире Quake. В-четвертых, ПАКК также стремится к тому, чтобы создать не региональную, а российскую организацию игроков и клубов."

Чемпионат протекал следующим образом. В первый день проходили отборочные игры в клубах **"Асталависта"** и **"Остров "Формоза"**. В "Асталависте" играли московские команды, а "Формоза" приняла иногородних гостей. Как обычно, отборочные игры не вызывали особого интереса у кваковской общественности, за исключением команд-участников и их болельщиков. Зато игры сильнейших команд, которым не нужно было участвовать в отборе (так называемые "посеянные"), и команд, прошедших отборочный тур, несомненно, заслуживали внимания. Эти игры проводились в клубе **«In-Station»**; администрация клуба выделила специальный зал (со столиками и баром, между прочим), где на стене висел огромный экран — на него проецировались происходившие бои.

Не стану чересчур подробно расписывать игры, тем более что все демо-записи ты можешь посмотреть на нашем компакте. Скажу только, что всех поразила игра белорусов из клана **BD** — **Black Dragon**. Ребята действительно сильно играют. Особенно мне понравилась игра **Legres**'а — советую посмотреть какую-нибудь демку, записанную «из его глаз» (например, BD vs. NT2 на dm14). BD имели все шансы занять третье место, но некоторое невезение, помноженное на технические неполадки, отодвинуло ребят на четвертое.

Помнишь, мы рассказывали про тимплэйный чемпионат в клубе **«Matrix»**? Его выиграла команда клуба «In-Station» — **NT** (aka **AMD**). Тогда они просто разгромили NiP'ов в финале... К настоящему чемпионату команды **NiP-Formoza-1** и **NiP-Formoza-2** были расформированы и, с разрешения ПАКК, была создана новая команда, так называемая **dream team**, куда вошли лучшие игроки из обеих команд: **nip. Power**; **nip.Polosatiy**; **nip. A-xa**; **nip. Satan**. Несмотря на такой "звездный" состав, "нипы" проиграли-таки NT еще в полуфинале, поэтому пробивались к финалу из категории "лузеров". Но традиция оказалась сильнее временных неудач — и **NiP-Formoza** взяли первое место в очередном турнире ПАКК. Советую тебе посмотреть эти бои — там, как всегда, есть чему поучиться.

На чемпионате же места распределились таким образом:

1. **Nip-Formoza-1** («Formoza», Москва)
2. **AMD[NT]** («In-station», Москва).
3. **AC-RED** («Арена», Москва)
4. **Black Dragons** (Black Dragons, Минск)


"Нипы" снова в победителях.



Чемпионат для студентов МГУ

В апреле в компьютерном клубе **"Полигон-2"** прошел чемпионат по Q3 deathmatch среди студентов МГУ. Первое место и прилагающиеся к нему 50$ получил **nip.GL** — студент 4 курса экономического факультета МГУ. Остальные ребята, дошедшие до полуфинала, получили пригласительные на дискотеку-вечеринку в МДМ. Там, собственно, и был торжественно вручен главный приз: пятьдесят "зеленых".

За игрой **GL** наблюдала толпа народу, втайне надеясь на рождение сенсации — проигрыш профессионала в любительском матче. Но чуда, сам понимаешь, не произошло — **nip.GL** выиграл все игры.

Итоги турнира:

1. **nip.GL**
2. **Spectre**
3. **.]FSC[.Bishop**

Возрождение клана DDT

Прекрасная новость для фанатов (если такие еще сохранились) некогда могущественного клана **DDT**. Клан возрожден и существует! "Прописан" возродившийся DDT в клубе **"Матрикс"**. Его полный состав мне пока неизвестен. Интересующиеся могут наведаться в клуб или дождаться следующего номера "Мании".

Наши в Швеции

Если ты читал прошлый номер журнала, то, вероятно, помнишь мою заметку о чемпионе России **Pele[PK]**, который из-за проблем с получением визы не смог-таки поехать в Даллас на чемпионат CPL. **Polosatiy** не обзавелся загран-паспортом и потому его тоже не увидели на CPL. У Power'а же не нашлось спонсора, да и визу он никак не успевал получить. На отборочном туре в Дании побывал **UG.Ghost**, но пройти его, к сожалению, так и не сумел.

Power, **Pele** и **Ghost** недавно вернулись из Швеции, где приняли участие на чемпионате **Quadarena** (о котором ниже), а **Polosatiy** недавно ездил на дуэльно-типплейный турнир в Екатеринбург.

Итак, в шведской столице Стокгольм с 5



по 7 мая проходил дуэльный чемпионат по Quake III Arena — **QuadArena**. Призовой фонд составил 100000 шведских крон, что равно 12000 долларов; деньги предоставил журнал **«PC Gamer»**. Спонсор решил, что весь приз целиком достанется единственно победителю.

Для участия в чемпионате зарегистрировалось 320 человек, среди которых присутствовали такие монстры Квейка, как **Lakerman_of_SC**, **[EYE]Treble**, **[9]Doomer**. Из российских игроков принимали участие **Pele[PK]**, **nip.Power**, **UC.Ghost** и **UC.RockeR**.

В первом круге чемпионата играли FFA (или "мясо"). Из каждой группы должно было пройти по два человека; играли 32 группы по 10 человек. Pele, Power и RockeR прошли первыми в своих группах, Ghost — вторым. Таким образом, все четверо смогли принять участие в дуэли. Первые два круга дуэлей игрались по принципу single elimination ("олимпийская система"). Потом заработала система double elimination

Power в первом круге дуэлей выиграл, а на втором нарвался прямиком на DOOMer'a, в матче с которым потерпел поражение. Ghost, Pele и Rocker прошли оба круга. На следующий день оставшиеся русские игроки "слетели" в лузера, где Ghost встретился с Pele. Pele выиграл и прошел на один круг дальше, где сыграл с **Trinidy** и проиграл.

В итоге "наши" заняли на **Quadarena** следующие места:

UC.GHOST — 12-16 место
UC.Rocker — 12-16 место
PELE [PK] — 8-12 место
nip.Power — 16-32 место

Первые три места распределились следующим образом:

1. **Lakerman_of_SC**
2. **[EYE]Treble**
3. **[9]Doomer**

На своих клановых страничках наши ребята поделились впечатлениями — почитай, это интересно. Одно из наиболее ярких впечатлений оставила техническая оснастка чемпионата — игра проходила на PIII-960 Mhz, 256 RAM, Voodoo5, 21-дюймовые мониторы.

Избранные демки с чемпионата лежат на ***www.pkclan.spb.ru*** и, само собой, на нашем компакте

Ural'2000

В Екатеринбурге прошел чемпионат **Ural'2000** — тимплэйный и дуэльный в одном флаконе. Дуэль выиграл **nip.Polosatiy**, а в тимплейном чемпионате победила команда клана Nip в следующем составе: cooKKie, Noise, Satan, Polosatiy, 3D*BUG. Что интересно — ни Polosatiy, ни сама команда не проиграли ни одной игры.

Демки лежат на ***http://game.ur.ru:8081/egl/***



Quadrenalin2000 — Quake2 The Last Battle

Этот турнир прошел в новом клубе "Арена-2" 6-7 мая. Зарегистрировалось около 32 команд. Однако многие зарегистрированные не только не приехали, но даже и не подозревали о том, что они находятся в списке участников (например, NiP и NT).

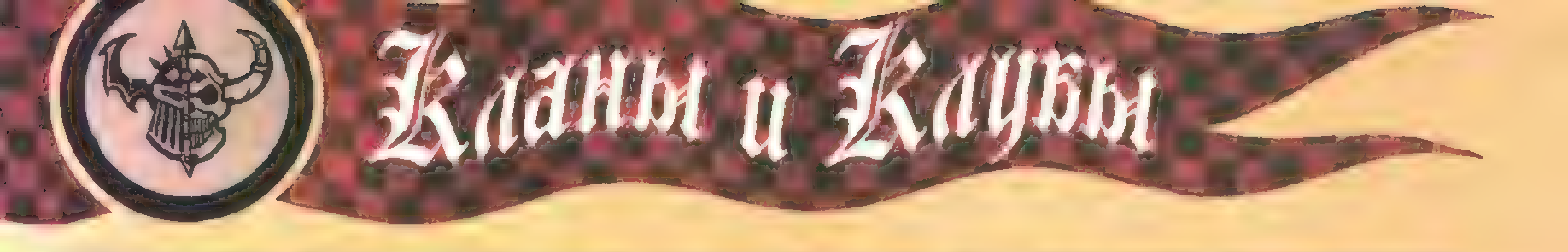
Результаты чемпионата таковы:

1. **EF**
2. **DDT**
3. **AlliancE**

Клан Alliance больше не...

Печальный список распавшихся кланов пополнил клан **"Альянс"**. Однако сильные игроки никуда не исчезли и на обломках клана создана новая команда.

Кроме того, **nip.ViS** и **nip.GL** организовали команду клуба **"Асталависта"**, куда были приглашены три сильнейших игрока клана "Альянс": **MaD-DEmON**, **VaRaN** и **oGRe**. ■



Во что играет "Мания"

Плюс немного личных впечатлений о клубе "Арена-2"

д-р Кайло
kaylo@igromania.ru

Мы часто публикуем в журнале всякого рода анкеты, надеясь побольше узнать о тебе, тов. читатель, и при этом сами остаемся как бы в тени, если, конечно, не считать опусов Катерины в вольном стиле, публикуемых на "Линии отрыва". Но там говорится о каждом в отдельности, в то время как мы все же коллектив, имеющий и другие общие увлечения, кроме основного — журнала. Одно из таких увлечений, относящихся к разряду неприходящих, — мультиплеерные игры. Возможно, кое-кто удивится, но мы не только пишем про Квейк, УТ и иже с ними — мы во многое из этого еще и играем. В редакции есть сетка из нескольких компьютеров, и нам нет-нет, да и случается заделать партейку во что-нибудь эдакое... с безумными прыжками, ракетами и джибзами, прекрасно-кровавыми джибзами, получающимися из верстальщика, выпускающего или — было и такое — главреда. О, джибзы из этой субстанции самые сочные, самые сладкие ;). А игры, посредством которых коллеги по редакции истребляют друг друга... Вот они.

Doom II

Да-да, он самый. Дум со спрайтовой графикой, Дум без мауслука; Дум, не знакомый с bsp-архитектурой. Дум, с которого все началось. На моем компьютере есть его копия — одна на всю редакцию. Периодически, когда набирается два-три желающих поностальгировать на e1m1, Дум копируется на соответствующее количество компьютеров, и старики идут в бой с BFG и двустволками. Полы стремительно покрываются зелеными и серыми трупами павших, а редакция оглашается... гм... скажем так, комментариями играющих по поводу разнообразных игровых ситуаций. Сколько лет Думу — а до сих пор затягивает так, что не оторваться. Успокаиваемся мы обычно на третьей-четвертой сотне фрагов.

Quake

Эпоха первого Квейка ушла, но игра от этого нисколько не потеряла. По крайней мере, такое суждение кажется стопроцентно верным во время матча на dm6. В редакции два основных специалиста по Q1 — это дизайнер-верстальщик Кай (Витя) и я (пардон за скромность). Соответственно, для нас наиболее интересный вариант игры — дуэль. В "мясе" же, как правило, принимают участие еще ВиВ и Пашка (про него, кстати, ты можешь прочесть в нынешнем выпуске "Линии отрыва") В последний раз, если я правильно помню, мы вчетвером развлекали себя в Team Fortress на все том же dm6. Как?.. А вот так, без флагов и рун, без группировки в команды, меняя классы каждые пятнадцать минут, — просто поотрываться, поразбрасывать желтые гранаты около телепортера, порозрывать HWGuy'ем слабосильных снайперов, а потом, став снайпером, попростреливать горячие головы пироманьяков.

Quake II

Стратежными дуэлями в Ку2 более менее увлекаемся лишь я да Слава Торик, редактор "Матрицы" и "Хинтблока". Играем редко, но метко — хороший дуэльный матч может затянуться на часик-полтора. Впрочем, если встает альтернатива — порубиться вдвоем на q2dm1 или же устроить кровавую резню на пять человек в УТ, диск с Ку2 вновь отправляется пылиться на полку.

Unreal Tournament

Перед бесовским обаянием этой игры не устоял, по-моему, ни один сотрудник редакции, хоть сколь-нибудь сносно владеющий мышкой. Помнится, в зимние месяцы глобальные, длящиеся на всю ночь мачти случались чуть ли не каждые три дня. Начальство в лице Дена даже начало необорительно коситься на desktop'овские ярлычки УТ как на предмет, не очень способствующий слаженной и регулярной работе редакции. А что делать? Связка ракет в лоб, летящая с болкончика на Deck16, или слаженная атака цепочки ботов в Overlord'е, бегущих на захват турели, вызывали такой зверский выброс адреналина, что ни один нормальный человек не может не захотеть испытать это еще раз. И еще. И еще — до окостенения пальцев, до искр от взрывов снарядов Redeemer'а в глазах, до снов в 24-битной анриаловской палитре. Хорошее было время... сейчас УТ почти заброшен — ближе к лету время течет быстрее, не хватает его на игры.

Quake III Arena ...и "Арена" в Домодедово

А вот Ку3-мультиплеера в "Мании" еще не случалось. Кому было интересно, прошли сингл, но до одновременного запуска сего культного гамеза на нескольких компах еще не добрались. Зато, если удается заскочить в какой-нибудь компьютерный клуб, то — пардон, никаких Counter-Strike, никаких Action Quake, только FFA либо дуэли в любимой "Арене". Кстати, мне недавно случилось побывать в одноименном клубе, филиал которого в начале мая открылся недалеко от метро "Домодедовская". Что меня изрядно позабавило — над входом в новую "Арену" висит иллюстрация нашего художника Даньки Кузьмичева, на которой два здоровых УТ'шных мужика, "красный" и "синий", жмут друг другу руки (в третьем номере "Мании" ей был проиллюстрирован репортаж с чемпионата по УТ). Пустячок, а приятно — ценит администрация "Арены" настоящее искусство. Положительные впечатления от оформления клуба на этом не закончились — на стенах двух игровых комнат развешаны оригинальные коллажи и фотоработы, что смотрится очень интеллигентно. Любезные админы, узнав, что я из "Мании", совершенно безвозмездно выделили мне компьютер — все же есть преимущества в нашей работе :). Мне, к сожалению, не удалось найти интересных противников для Ку3-дефматча — на тот момент почти все доступные компьютеры оккупировали вездесущие поклонники Counter-Strike, а два присутствовавших игрока из второго состава клана АС тренировались в дуэли. Зато я впервые смог оценить преимущества игры на P3-750 — можно нормально играть при любой детализации, а приведение Кваки в ужасный (с точки зрения эстетики) "папский" вид позволяет за счет высоких FPS совершать массу полезных трюков.

Сам клуб очень тихий и спокойный, в чем сказывается немалая заслуга двух вещей: таблички, где указана сумма штрафа за выражаемые посредством мата эмоции, и охранника шириной со Спасские ворота. И цены приятные — 18 рублей в час днем, 15 ночью по будням, 20 и 18 соответственно по выходным. Плюс система дисконтных карт, о которой мы уже писали в третьей "Мании". В общем, можно отлично провести время, даже не будучи миллионером.

Наигравшись вдоволь, я поехал в редакцию писать эту статью с намерением периодически захаживать в домодедовскую "Арену" — не исключено, что там мы с Каем в конце концов реализуем нашу эпическую идею сыграть несколько дуэлей на мощных машинах. Заходи и ты — может, увидимся ;). ■

Эконом сервер:
10 Мб, 3 e-mails,
PHP, CGI, FTP,
регистрация $10
в месяц $20





50 часов доступа в любое время суток за $40

Мы говорим на языке интернет

792-5-792

Неограниченный ночной доступ $25

ул. Марксистская 34 к.7

ilm.net

Ежемесячная абонентская плата $10 в месяц, плюс 7 часов халявы в дневное время

Почасовая оплата
с 9:00 до 2:00 $1 за 1 час
с 2:00 до 9:00 $0.50 за 1 час

Саша Яценко
a.y@softhome.net
при участии DeD-21

Основы [illegible] в Magic: The Gathering



Как обычно: врезается "Запорожец" в шестисотый "Мерс". Из "Мерса" вываливаются братки, подкатывают к водителю "Запорожца", и один из них, беря его за грудки, спрашивает: "Ну что, по типу, дэмедж в стэк?"

современный mtg'шный анекдот

Как ты помнишь, в предыдущем номере мы обещали рассказать про то, как проистекает комбат (то бишь бой) в **Magic: The Gathering**. И, видимо, время тому настало.

На первый взгляд, комбат не содержит в себе ничего сложного. Игрок, чей ход имеет место происходить, назначает атакующих существ. Другой игрок, которого вознамерились злостно проатаковать, назначает блокеров и отчаянно отшвыривается всякими террорами и прочими звереубивалками. Далее происходит столкновение, где некоторые существа выживают, а некоторые не очень. Незаблокированные бьют по обороняющемуся игроку, снимая с него драгоценные хиты жизни. И все преотлично, комбат кончился, мы возвращаемся в main-фазу и совершаем прочие мероприятия, до того еще не произведенные. Как бы все просто.

Или не очень. Существует огромное великомножество хитрых моментов, которые весьма неочевидны и объясняются только в полном собрании сочинений творителей MTG, имеющем условное название "правила". Которые писаны на малопонятном английском, причем подмечено, что от перевода на русский их понятность только ухудшается. Ну и плюс еще множество незадокументированных нюансов и тонкостей.

Постараемся же разобраться со всем тем, что закопано в комбате. Насколько это возможно в рамках журнальной статьи, конечно.

Но заранее приготовься: статья сложная. Местами очень. Читать рекомендуется внимательно, вникая во все, что написано, и после прочтения, возможно, надо будет вернуться на начало и перечитать заново. Далее объясняется, как происходит комбат, на профессиональном уровне. Скажу напрямую: хочешь уметь играть — врубайся.

Пять ступеней

Начнем с того, что комбат состоит из пяти ступеней (steps), о чем можно вычитать в любых, даже самых упрощенных правилах.

1. **Объявление атаки.**
2. **Назначение атакующих.**
3. **Назначение блокирующих.**
4. **Нанесение существами взаимоурона и его распределение.**
5. **Конец боя.**

И было бы все просто, если бы не существовало таких штук, как **инстанты** (мгновенно применяемые заклинания, т.е. instants) и **активизируемые способности**, а также **триггеров** (то, что срабатывает при наступлении некого условия; смотри врезку — там подробнее). Все это хозяйство некиим образом может применяться (или просто автоматически срабатывать — триггеры) в период комбата. Причем не как левая нога повернется, а по четко определенным законам и в рамках некоторых последовательностей. Каких законов, в каких рамках? Вот это и представляет интерес. Наравне с тем, к чему эти самые применения и срабатывания приводят.

Позже мы очертим более подробную и точную схему комбата. Но прежде разберемся с понятием "приоритета". Без него тут далеко не уедешь.

Право на действие

Глобальное правило MTG: заклинания и способности можно применять лишь при наличии приоритета. **Приоритет** — это, во-первых, право начинать цепочку заклинаний, во-вторых, право в нее чего-то там до-[illegible].

Ход игрока состоит из пяти фаз: **начало хода, основная фаза, комбат, вторая основная фаза, конец хода**. Каждая фаза, в свою очередь, дробится на некое число ступеней. Например, в комбате, как можно увидеть выше по тексту, пять ступеней.

В начале каждой ступени приоритет находится у того игрока, чей сейчас ход происходит (такой игрок называется **активным игроком**). И пока приоритет у активного игрока, другой игрок (или игроки, если их там много) ничего делать не может. Т.е. вообще ничего. Разве что макушку задумчиво почесывать.

В какие моменты приоритет переходит от активного игрока к, соответственно, неактивному? Ответ: когда активный игрок сыграл заклинание или активизировал способность карты. А также когда заканчивается очередная ступень его хода, т.к. в конце каждой ступени приоритет переходит к оппоненту.

В подкрепление теории рассмотрим простейший случай. Допустим, мой ход. Идет основная фаза. У меня на столе лежит существо 2/2. Противник, в пятнадцатый раз почесавшись, приходит к решению метнуть в него Shock (инстант, наносит два дамага криче или игроку; "крича" — на mtg'шном сленге "существо"). Но он не может этого сделать, так как приоритет находится у меня. Значит, ждет, мусоля Shock в руках и вожделенно поглядывая на мое существо — дескать, ух-х, сейчас замочу зверюгу!

Далее, допустим, я выкладываю землю. Что происходит? Ничего не происходит: выкладывание земли не является кастованием заклинания. А раз не является, то это действие не начинает цепочки (stack). Как следствие, приоритет остается у меня.

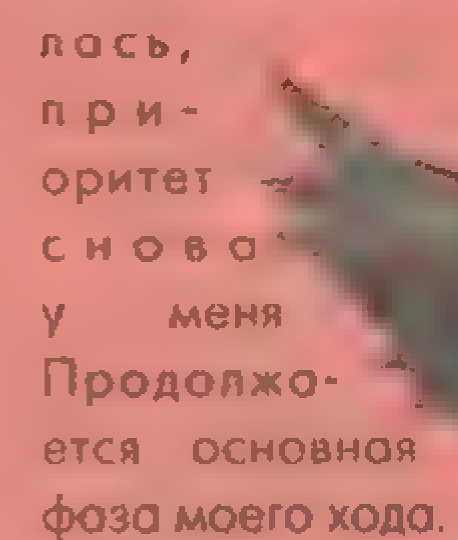
После этого я кастую некое заклинание, скажем, еще одну延 кричу хочу выложить или там энчантмент какой-нибудь. Это уже будет заклинание, а значит, оно начинает цепочку. Как только это происходит, приоритет автоматически передается моему оппоненту и он может что-нибудь сделать (а я теперь временно не могу, т.к. приоритет у него). Обрадовавшись, мой оппонент поворачивает один mountain и кидает в то мое существо, которое 2/2, свой затертый Shock. Происходит это в ответ на заклинание (in response). Летящие в кричу два дамага встроились в цепочку, все ок.

Вслед за этим приоритет возвращается ко мне. Допустим, у меня имеется Giant Growth (инстант за одну зеленую ману, дает +3/+3 криче до конца хода). Я поворачиваю один лес и кидаю Giant Growth на мою кричу, которую противник хочет подвергнуть злостному надругательству методом летального шокирования.

Giant Growth лег в цепочку, и приоритет вновь у оппонента. Он, горестно вздохнув, говорит "пас" или нечто более матерное, то есть — ничего не делает. Ну нет у него второго Шока! Приоритет опять приходит ко мне, и я тоже ничего не делаю (как бы незачем).

После этого, следуя правилам, цепочка разрешается с конца. Причем, строго говоря, в этот период снова начинаются проституткские похождения приоритета от одного игрока к другому, т.к. в период разрешения цепочки снова можно играть инстанты и активизируемые способности! Выглядит это так:

1) существо сделалось 5/5 благодаря Giant Growth; 2) я получаю приоритет, и если ничего не делаю — его получает противник, который в нашем случае тоже ничего не хочет делать; 3) существо получает два дамага и, само собой, выживает, т.к. оно уже успело стать 5/5; 4) снова мы по очереди получаем приоритет, снова ничего не делаем; 5) наконец-то попадает на стол то заклинание, с которого пошла вся катавасия, то бишь стартанула цепочка с участием Shock и Giant Growth; 6) цепочка завершилась, приоритет снова у меня. Продолжается основная фаза моего хода.



Можно привести еще пару примеров (да и из теории кое-чего еще прояснить), но поскольку мы сейчас не занимаемся тщательным изучением приоритетов и цепочек, то не будем. Надеюсь, суть приоритета ясна; возвращаемся к комбату.

Reroeдan Bugard

Механика комбата

Рассмотрим, как выглядит комбат с точки зрения последовательностей действий играющих, или — приоритетов. И сразу оговоримся, что с этого места и далее под "инстантами" мы, дабы не городить лишнего текста, будем разуметь не только собственно инстанты, но и активизируемые способности.

Сейчас мы смотрим только развернутую схему, без пояснений.

1. Активный игрок объявляет начало комбата. Теперь, если есть некие триггеры, которые срабатывают на начало комбата, то, соответственно, они срабатывают (идут в цепочку). После этого можно играть инстанты. Причем сначала приоритет на инстанты у активного игрока, потом у оппонента (они тоже подключаются в цепочку, или ее начинают, или не суть важно). Возникает (если ей есть из чего возникнуть, конечно) цепочка, где сначала выполняются инстанты, а потом триггеры.

2. Объявление атакеров, т.е. назначение идущего в атаку зверья. Играть инстанты в этот период нельзя. Само объявление атакеров происходит как бы единовременно и мгновенно.

3. Срабатывают триггеры, связанные с назначением атакующих. Потом — инстанты.

4. Назначение блокирующих. Как и в случае с атакерами, происходит это единовременно и мгновенно, а играть всяческие инстанты в этот момент нельзя.

5. Триггеры, срабатывающие на назначение блокирующих. Затем вновь час для инстантов. На этой стадии во время игры часто может звучать фраза "дэмедж в стэк?", означающая согла-



Elvinderm

сие оппонента на переход к следующей стадии комбата.

6. Выяснение, какая крича с какой силой по кому треснула. Иначе говоря, назначение урона (assigning combat damage). Именно назначение, а не нанесение, обрати внимание!

7. Снова инстанты.

8. Вот теперь — нанесение урона.

9. Триггеры, срабатывающие после нанесения урона в комбате. Снова возможность для инстантов.

10. Наконец, триггеры на "end of combat", и в последний раз — инстанты.

Собственно, все. Теперь, чтобы у тебя мозги немного отдохнули от всяких крутых словечек типа "триггеры", назовем несколько в той или иной степени элементарных базовых моментов, свойственных комбату, а потом пройдемся с примерами по каждому из пунктов.

Названные 10 пунктов мы будем называть далее по тексту **"стадиями"** и периодически к ним апеллировать. Если увидишь фразу "на Седьмой Стадии", значит, смотри пункт семь в этой главе.

Правила комбата

Наконец-то, через инстантно-триггерные тернии и крючкотворные мытарства, мы добрались до основополагающих правил комбата, без которых статья не была бы полной. Вполне возможно, что основную массу того, что будет сказано далее, ты знаешь. Но и, скорее всего, отыщешь кое-что, тебе доселе неизвестное.

Оговоримся также, что приводимая ниже информация намеренно дается вне какого-либо порядка ввиду того, что рациональному упорядочиванию все равно не поддается.

● Назначение атакующих происходит в один заход. Иначе говоря, нельзя сначала проатаковать одним существом, потом вторым и так далее. С блокирующими происходит то же самое.

● Если существо не начинало ход под твоим контролем (более того — в процессе своего хода ты над ним контроль не терял) и если оно не наделено способностью haste, то у него "болезнь вызова". Оно не может атаковать. Что, впрочем, не препятствует ему блокировать.

● Атакерами можно назначать только неповернутых существ. Блокерами — аналогично.

Belbe's Percher

Еще атакерами нельзя назначать стены (которые Walls). Теоретически можно представить себе ситуацию, где ты всем существам противника присваиваешь "тип существа — wall", после чего он вообще атаковать не может.

● Когда существо заходит в атаку, оно должно повернуться (правда, есть исключения — некоторые существа не поворачиваются). Если посмотреть на это чуть глубже, то поворот карты существа в данном случае является платой за возможность атаковать.

И частенько бывают ситуации, когда плата за атаку не исчерпывается поворотом карты существа. Например, на столе у противника лежит подлый энчантмент Propaganda: за каждое существо, идущее на этого самого противника в атаку, мы должны заплатить 2 маны. Не заплатим — облом. И эти две маны — такая же плата за возможность атаковать, как и поворот существа.

● Существо, назначаемое блокирующим, никуда не поворачивается (частая ошибка начинающих игроков). Однако, как и в случае с атакерами, возможны ситуации, когда необходимо проплатить право существа блокировать. Но это очень редко бывает.

● Если существо уже назначено атакующим или блокирующим, то оно не выйдет из комбата, даже если после этого развернется или повернется. Пример: Mother of Runes сделалась блокирующей и после этого повернулась, дав себе protection от такого-то цвета; она осталась блокером и все равно нанесет/получит дамаг (причем, если она дала себе защиту от того цвета, к которому принадлежит блокируемая ею тварь, то полученный ею дамаг будет отменен... ну да это отношения к делу не имеет).

Тут есть три исключения.

1* Первым исключением являются регенерабельные существа. Если существо с регенерацией было уничтожено после назначения его атакером/блокером и регенерировало, то оно все равно будет удалено из комбата.

2* Второе исключение. Если существо перестало быть существом, оно выходит из комбата. Нет, это не прикол и не дурацкое правило. Например, со стороны противника на нас пошла в атаку тварь силою два и в защите два. Тварь 2/2, короче. У нас на столе обитают Transmogrifying Licid и еще некое повернутое существо, которое в силу этого блокировать не может. Означенный Лисид, тоже являясь существом 2/2, умеет превращаться в enchant creature, после чего проэнчантенное существо получает +1/+1 и становится артефактным. Как сделать так, чтобы Лисид заблокировал и убил атакующую нас зверюшку, сам при этом оставшись целехоньким? Все просто. Действие первое: тот, который 2/2, лезет в драку, и ему навстречу выползает доблестный Лисид. Действие второе: они сталкиваются, урон идет в цепочку. Действие третье: после этого Лисид превращается в enchant creature, давая +1/+1 и артефактность тому нашему повернутому существу, которое пощипывает травку в стороне и в разборке не участвует. Итог: атакующая тварь сдохла, получив два дамага, а наш Лисид вышел сухим из воды.

Junk Diver

Можно и более простой пример привести. Существо назначено блокером. Затем его убили неким пакостным заклинанием. Оно отправилось на кладбище, как следствие — перестало быть существом. И таким образом выбыло из комбата.

3* Наконец, третье исключение. Существо выбывает из комбата, если его хозяин вышел из игры либо если оно сменило хозяина. В первом случае все понятно: я зашел в атаку, имея две жизни, и в меня полетел Shock, отправивший меня вместе со всеми моими картами на свалку истории. Во втором случае чуть интереснее. Допустим, у противника на столе лежит Dominating Licid — зверюга, которая может приватизировать чужих зверюг, превращаясь в enchant creature. Я объявил существо атакером. Оппонент своровал его у меня с помощью Dominating Licid. После этого бывшее мое существо автоматически исключается из комбата.

● К понятию "combat damage" (урон/дамаг, наносимый в ходе комбата) относится только тот урон, который напрямую наносится атакующими и блокирующими существами. Любой урон, наносимый заклинаниями и способностями (в том числе способностями атакующих/блокирующих), за combat damage не считается.

1* И небольшая поправка. Если урон, наносимый существом в комбате, был перенаправлен (есть заклинания, позволяющие перенаправить combat damage, наносимый существом, на другое существо или игрока), то он все равно котируется как combat damage.

● Суперважный момент! Существа, выведенные из комбата до Шестой Стадии, не получают и не наносят урона в комбате (см. предыдущую главу). А на Шестой Стадии наносимый ими урон идет в цепочку, и уже не важно, что с ними потом произойдет.

Распространенный вопрос: а что происходит, если урон пошел в цепочку и затем существо убили неким заклинанием? Правильный ответ: ничего, кроме того, что его убили. Урон все равно нанесется

И еще. Существо, вышедшее из комбата на Седьмой Стадии, урон наносит (он уже в цепочке находится, собственно), но само урона не получает. Например, столкнулись два Phyrexian Negator. Это черные оглоеды 5/5 trample всего за три маны, но с неприятнейшей отрицательной способностью за каждый дамаг, нанесенный Негатору, его хозяин должен пожертвовать (от англ sacrifice) по одной перманенте. А перманенты — это все, что в игре находится, включая земли. Что приключится, если два Негатора сшибутся лоб в лоб? Видимо, каждому из игроков придется убрать со стола по пять перманент. Неприятно. А теперь представь себе, что после того, как они столкнулись и нанесенный ими друг другу дамаг пошел в цепочку, один из игроков (например, мы с тобой, как самые умные и хитрые) на Седьмой Стадии применил некое подлое заклинание, отправившее принадлежащего ему Негатора на кладбище. Все — наш с тобой Негатор ушел на кладбище, не получив дамаг. Нам ничего жертвовать из перманент не придется. Зато противник, что называется, круто попал

● Кое-что по мелочи

Существо с силою 0 может атаковать Гм... а может ли атаковать существо с защитою 0, догадайся сам

Существо, обязанное атаковать (есть такие), должно пойти в атаку, если оно, что называется, физически в состоянии это сделать. То же самое касается существ противника: если по каким-либо причинам они должны блокировать, то так и поступают, коли физически могут это сделать (если, скажем, повернуты, то, значит, блокировать не в состоянии). Здесь есть хитрый момент. Допустим, противник выложил карточку Propaganda, о которой уже писалось. Обязан ли я платить две маны за моего Dauthi Slayer, который должен каждый ход атаковать, если может? Ответ: нет, не обязан Только если захочу, чтоб он все ж таки проатаковал

Если у тебя на столе лежит существо, которое может атаковать только вдвоем с еще одним твоим существом, значит, так оно и есть — в атаку может идти лишь в компании

Существо с полетом может быть блокировано только существом с полетом. Если на нем еще и Fear висит, т.е. блокировать его можно только черными либо артефактными существами, значит, блокировать его может только летающее черное либо артефактное существо

Combat damage — это не заклинание, поэтому каунтерить его (от слова Counterspell) нельзя. А то бывают умельцы..

● Нельзя атаковать существ оппонента — только его самого. И оппонент уже сам решает, хочет он блокировать атакующих, и если да, то кем кого

Разумеется, можно несколькими существами блокировать одного атакующего При этом хозяин атакующего существа распределяет дамаг по блокирующим При желании можно назначить на одного из блокеров больший дамаг, чем его защита (toughness)

Если существо не заблокировано го весь дамаг оно наносит оппоненту и оз наченный дамаг вычитается из его жизни.

● Допустим, атакующее существо было заблокировано (т.е. произошла Четвертая Стадия). Допустим, после этого блокер выбыл из комбата (замочили заклинанием, например). Атакующее существо все равно считается заблокированным и, видимо, не нанесет вообще никакого урона. Если только оно не trample, разумеется (тогда пройдет весь дамаг)

● Каждое существо наносит combat damage, равный его силе. Например, столкнулись существа 8/8 и 5/5. Первое, понятное дело, получит пять дамагов. А второе — все восемь дамагов, хотя оно и всего лишь 5/5. Как пример: столкнувшись с существом 8/8, Негатор получит не пять, а восемь дамагов, и его хозяину придется жертвовать восемь перманент со стола Как поправка к примеру: если это существо trample и если оно шло в атаку (а Негатор, как идиот, блокировал), то он получит либо пять, либо больше дамагов, по желанию хозяина существа 8/8. А "неизрасходованные" дамаги, если таковые будут, дойдут до негаторского хозяина

● Если существо выбыло из комбата, но при этом осталось в игре, то все триггеры, которые срабатывают по окончании комбата, все равно его затрагивают. Например, имел место быть эффект: все проатаковавшие на этом ходу существа в конце комбата дохнут. Видимо, если существо было назначено атакером и потом выбыло из комбата на одной из Стадий, то по окончании комбата оно все равно будет обязано сдохнуть (судьба теперь у него такая...)

● Отдельно надо сказать про first strike. Вообще, как происходит? На Шестой Стадии весь урон, наносимый существами, идет в цепочку. На Седьмой Стадии играются всякоразные инстанты и прочее моментальное,



Stromgald Cabal

а на Восьмой Стадии происходит разрешение цепочки. Так вот, в случае, если у существ (одного или нескольких, не важно) имеется first strike, то как бы сначала возникают Шестая-Седьмая-Восьмая Стадии для всего, что касается first strike (соответственно, на Седьмой можно с чистой совестью играть всякоразные инстантные вещи), а потом уже настают обычные Шестая-Седьмая-Восьмая Стадии для остающихся в живых существ. Только и всего.

Теперь обратимся к распределению приоритетов в комбате

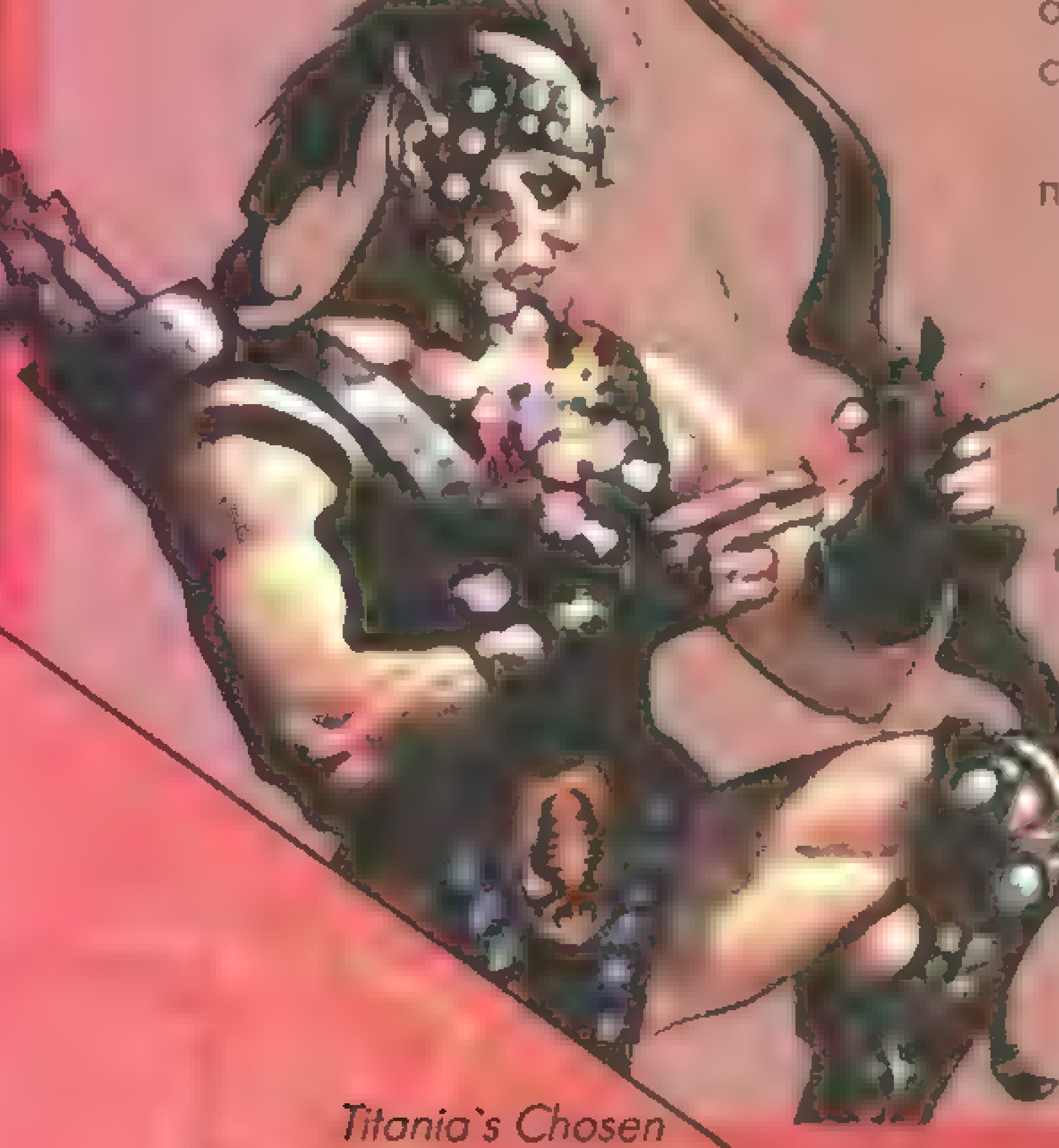
Приоритеты в комбате

Как распределяются приоритеты в комбате? Элементарно. В каждой фазе, где это актуально, приоритет сначала находится у активного игрока, потом переходит к неактивному. Рассмотрим в нескольких пунктах.

1. Приоритеты имеют значение на Первой, Третьей, Пятой, Седьмой, Девятой и Десятой Стадиях. То есть там, где можно играть инстанты и активизируемые способности.

2. На каждой фазе приоритет сначала находится у активного игрока. Если он ничего не делает, то приоритет переходит к неактивному игроку. Если тот ничего не делает, настает следующая стадия; если в этот момент активный игрок передумал и решил-таки чего-нибудь предпринять, это его проблемы — поздно, поезд ушел.

3. В продолжение к предыдущему пункту, если неактивный игрок совершил некое действие, то вслед за этим приоритет снова переходит к активному игроку (после чего — снова к неактивному). И так будет до посинения, пока оба не успокоятся и поочередно не скажут "пас".


Titania's Chosen

Собственно, все. На этом можно закончить с приоритетами и перейти к завершающей фазе нашей статьи — к примерам.

На практике

Итак, в завершение приведу несколько примеров, которые, конечно, не ответят на все возникшие у тебя по ходу чтения статьи вопросы (видимо, их могло оказаться ооочень немало), но значительно прояснят многие моменты и помогут лучше понять сказанное

Все карты, приводимые в примерах, расписаны (чего делают и т.д.), но вообще рекомендую запустить программку Magic Suitcase и внимательно ознакомиться с текстом карт в оригинале. Взять эту программку можно, например, на компакт-диске, прилагаемом к журналу, или скачать по адресу *www.dragonstudios.com/suitcase/*.

Пример Первый: Чума на вашего Пончика!

Исходные данные. У нас на столе лежат зеленая неповернутая земля и Pouncing Jaguar — зеленое существо 2/2 (в простонародье — "Пончик"). Еще на руках у нас есть Giant Growth (инстант, дает указываемому существу +3/+3 до конца хода). У оппонента же на столе находятся три неповернутые земли и Pestilence — черный энчантмент, наносящий один дамаг всем существам и игрокам за одну черную ману; разумеется, можно проплатить, например, сто маны, если они вдруг есть, и попытаться нанести сто дамагов. И, что немаловажно, Pestilence наносит дамаг именно по единичке.

Ситуация. Пончик, радостно повизгивая, устремляется в атаку. У него всего две жизни, соответственно, оппонент может попытаться его изничтожить, ударив Пастилой (опять же, народное название Pestilence) на одну и затем еще на одну. Можем ли мы спасти Пончика от неминучей гибели?

Что происходит. Не можем, если только противник не тормоз. В каком случае он тормоз? Если сразу, как было сказано, активизирует Пастилу на одну и затем еще на одну. Тогда начнется цепочка. В ней будет два эффекта от Пастилы, выстроившиеся гуськом один за одним. Далее мы кидаем на Пончика Giant Growth. Итог: сначала он станет 5/5, потом уже получит два дамага от Pestilence. Для оппонента все плохо, он поступил неверно.

А как для него верно? Для начала — активизировать Пастилу на одну. Все. У нас выбор: кинуть Giant Growth либо ничего не делать.

Camophage



Если мы выбираем первое, то в ответ (in response) он поворачивает две оставшиеся земли. Получается цепочка: дамаг от Пастилы, Giant Growth, еще два дамага от Пастилы; соответственно, цепочка разрешается с конца и Giant Growth не найдет своей цели, т.к. Пончик раньше того окажется на кладбище

Хорошо — допустим, мы выбираем второе, т.е. ничего не делаем. Пончик получил один дамаг (и остался в одном хите). Далее оппонент активизирует Пастилу еще на единичку. У нас снова два варианта: либо ничего не делать (и тогда Пончик гарантированно сдохнет), либо в ответ кастонуть Giant Growth. Допустим, мы кастуем. Оппонент поворачивает третью землю — еще один дамаг. Цепочка получается такая: дамаг от Пастилы, Giant Growth, дамаг от Пастилы. Цепочка начинает разрешаться с конца — ну и все, бобик сдох до прихода Giant Growth, т.к. он уже в одном хите был.

Пример Второй: Выпрыгивающие обезьяны

Исходные данные. У нас есть Негатор (кто такой — ищи раньше по тексту) и некий вариант черной убивалки — например, Terror (инстант, за две маны убивает любое нечерное и неартефактное существо). У оппонента, кроме кучки земель, ничего на столе не лежит.

Ситуация. Негатор идет в атаку. В ответ (видимо, in response) противник издает радостный вопль (в цепочку не ложится, просто вопль как вопль). После чего поворачивает три земли, и на стол, аки ошпаренные, вылетают Simian Grunts (этакие зубастые мартышки). Кто такие? Зеленое существо 3/4, которое можно кастовать как инстанту (это способность у него такая неординарная). Расчет прост и очевиден: мартышки с самоубийственной самоотверженностью блокируют Негатора, тот получает от них три дамага и мы жертвуем со стола три перманенты. Но их подвигу не суждено состояться.

Что происходит. Мы кидаем в мартышек фатальный для них Террор. Причем здесь

есть два варианта, когда его кинуть.

Первый вариант. У нас Негатор уже зашел в атаку — т.е. стадия объявления атакующих миновала. А стадия объявления блокирующих, соответственно, еще не началась; как раз идет период, когда можно играть инстанты. Мартышки в игре — ок. Мы кидаем в них Террор. Они сдохли, не успев стать блокерами, а значит, Негатор вообще не был ими заблокирован.

Второй вариант. Негатор наделен так приятной способностью, как trample. А значит, нам не важно, будет ли он заблокирован — весь наносимый им дамаг все равно пройдет в оппонента, если перед стадией нанесения телесных повреждений мы успеем убить назначенного против него блокера. Как следствие, можно спокойно подождать, пока противник объявит мартышек блокером, и затем на Пятой Стадии дать им успокоение Террором. Так даже лучше — может, у него еще пара мартышек заначена...

Примечание: если бы у Негатора не было trample и мы убили бы мартышек на Пятой Стадии, то он никакого дамага никому бы не нанес, т.к. все равно считался бы заблокированным.

Пример Третий: Пухнущий Пончик

Исходные данные. У нас на столе все тот же многострадальный Пончик 2/2 (нет, тот не выжил, это уже следующий). На нем лежит такой enchant creature, как Ferocity. Суть Ferocity в следующем: каждый раз, когда прознчантенное существо заблокировано или само кого-то блокирует, оно получает +1/+1 на постоянной основе (на него кладется каунтер). Что же касается оппонента, то у него по столу вальяжно прохаживается зверь 2/3.

Ситуация. Совершенно верно! — все так же радостно повизгивая,



Phyrexian Negator

Что такое триггер?

"Триггер" — это способность либо эффект, срабатывающие по факту достижения некоторого условия. Текст на карте в таких случаях обычно начинается со слов "when", "whenever" или "at".

Триггерные способности срабатывают только если карта, из которой они проистекают, находится в игре (если на карте не прописано нечто иное, конечно). Например, энчантмент No Mercy: каждое существо, которое нанесло урон владельцу сей карты, уничтожается. Срабатывает, соответственно, аккурат в тот момент, когда некое беспардонное существо угораздилось нанести дамаг владельцу этого самого страшного No Mercy. Или другой вариант: существо Nether Spirit. В начале своего upkeep, если Nether Spirit — единственная кричевая карта на твоем кладбище, ты можешь вернуть Nether Spirit в игру. Соответственно, здесь три интересных момента: а) хотя карта и не в игре, однако ее триггерная способность работает согласно сказанному на карте; б) очевидно, что сработает триггер только в период твоего upkeep и ни в какое другое время; в) у тебя есть выбор — возвращать Nether Spirit в игру или не возвращать, и этот выбор ты осуществляешь в момент автоактивизации триггера данной карты.

Что же касается триггерного эффекта, то это примерно то же самое, только в профиль. Ну да, попросту эффект. Например, ты сыграл сорсери Bubbling Muck: до конца хода, если игрок поворачивает болото ради получения маны, то он получает с него одну дополнительную черную ману. Чего это значит? Это значит, что если в любой момент хода ты (или твой оппонент) поворачиваешь swamp, то автоматически срабатывает триггер и ты получаешь на одну черную ману больше.

Осталось отметить, что триггеры идут в цепочку, причем они могут ее начинать, а могут и продолжать, по ситуации. Триггеры не управляются никем из игроков, однако могут потребовать решения игрока (как в случае с Nether Spirit). И, пожалуй, больше ничего говорить не будем: тут еще много разных нюансов, но в рамках данной статьи они не столь критичны.

Pouncing Jaguar

как и в первом примере, Пончик устремляется в атаку. Вражеский 2/3 объявляется блокером.

Что происходит. Видимо, тут должно быть одно из двух. Либо Пончик окочурится, не успев сделаться 3/3, получив +1/+1 от Ferocity, либо наоборот — сначала сделается 3/3, а потом уже столкнется с вражьим зверем 2/3 и уложит его на лопатки. Так вот, верно второе. Пончик выживет и победит, т.к. сразу после стадии объявления блокеров и, как следствие, факта блокирования Пончика сработает триггер от Ferocity, дающий ему +1/+1. Произойдет это на Пятой Стадии. А столкнутся они только на Шестой Стадии.

Пример Четвертый: Подстава с упреждением

Исходные данные. У нас — Laccolith Grunt. Это существо 2/2, хитрая способность которого состоит в том, что, будучи заблокирован, он может нанести весь свой дамаг не обязательно тому, кто его непосредственно блокирует, а любому указываемому существу. А у противника... ну, например, Пончик. Смерть Пончикам.

Ситуация. Наш Лакколит ломанулся в атаку. Пончик его блокирует.

Что происходит. На Четвертой Стадии Пончик назначен блокером для Лакколита. На Пятой Стадии может сработать триггер: Лакколит имеет право нанести свои два дамага любому существу на столе, т.к. он уже заблокирован. Мы выбираем, чтобы триггер сработал. Кому наносит Лакколит свой дамаг? Правильно, Пончику! Пончик дохнет. А Лакколит, разумеется, остается жив.

Пример Пятый: Убийца постфактум

Исходные данные. У нас — белое существо по имени Defiant Vanguard. Когда оно блокирует, в конце комбата

уничтожаются и оно само, и все те, кого оно заблокировало. У противника тоже что-то такое есть, что в атаку идти может. Например, существо 12/12 (есть такое в MTG). Это Phyrexian Dreadnought, и он trample.

Ситуация. Phyrexian Dreadnought идет на нас в атаку. Ему навстречу выступает наш Defiant Vanguard.

Что происходит. Ну, если Defiant Vanguard был назначен блокером, то убивать его с помощью Террора или чего-нибудь еще уже все равно бессмысленно — раньше надо было чесаться. Phyrexian Dreadnought уже считается им заблокированным, как следствие — будет уничтожен срабатыванием вангардского триггера в конце комбата

Они сталкиваются. Defiant Vanguard погибает (это происходит на Восьмой Стадии). Phyrexian Dreadnought проносит в нас 10 трамповых дамагов. После этого, на Десятой Стадии, он отправляется к праотцам по стопам Defiant Vanguard.

Пример Шестой: Ректор не увидит света дня

Исходные данные. У нас — некие черные существа. У оппонента — белое существо Academy Rector. Само оно 1/2. Способность у Ректора следующая: когда он попадает на кладбище из игры, его хозяин может покопаться в колоде и положить на стол (ввести в игру) любой энчантмент из числа имеющихся (при этом Ректор удаляется из игры). Причем известно, что в колоде у противника захован белый энчантмент Light of Day, текст которого читается так: "Черные существа не могут ни атаковать, ни блокировать". Очень неприятно.

Ситуация. Мы толпой существ идем в атаку. Ректор подставляется под одно из наших существ, которое, допустим, 6/6. То бишь — однозначно окочурится и уйдет на кладбище, после чего с вероятностью, приближающейся к абсолютной, оппонент положит на стол Light of Day.

Что происходит. Видимо, от Light of Day нам уже никак не спастись. Другой вопрос — пройдет ли нынешняя атака. Ответ: да, конечно. Потому что Light of Day ляжет на стол не раньше чем в Девятую Стадию, после того, как весь дамаг уже нанесен

Ситуация 2. Предположим, оппонент самолично (без всякого нашего участия) убивает Ректора после того, как мы назначили атакующих. И на Третьей Стадии в игру пришел Light of Day

Что происходит. Атака все равно состоится и весь дамаг будет нанесен, т.к. атакующих мы назначили до того, как в игру внедрился Light of Day, а на нем нигде не написано, что он действует задним числом. Атакеры уже назначены? Назначены. Ну и все.



Parallax Dementia

Пример Седьмой: Перепрокачка Морфлинга

Исходные данные. У нас — Morphling. Среди прочего, это синее существо 3/3 умеет прокачиваться на +1/-1 и на -1/+1 до конца хода. Происходит это в обоих случаях за одну ману, причем поворота карты при этом не требуется, а как следствие — прокачивать можно неограниченно (вернее, ограниченно: если сделать Морфлинга +3/-3, то он, видимо, окочурится). У оппонента на столе — существо 5/5. И еще, надо отметить, у нас на столе 7 неповернутых земель.

Ситуация. Ну, как обычно: Морфлинг в атаку. Существо 5/5 его блокирует. Смелый поступок.

Что происходит. На Пятой Стадии мы поворачиваем две земли и прокачиваем Морфлинга на +2/-2, после чего он делается 5/1 Далее существа утыкаются одно в другое. Весь нанесенный ими дамаг уходит в цепочку.

После этого, на Седьмой Стадии, мы поворачиваем остающиеся пять земель, давая Морфлингу -5/+5, и, как следствие, он становится 0/6. Далее происходит рассмотрение цепочки. Как обычно, с конца. Выглядит она примерно так: Морфлинг сделался 0/6; потом произошло нанесение взаимоурона. Оба получили по пять дамагов. Вражеская тварь отправилась осваивать запредельные дали на кладбище, а Морфлинг, соответственно, остался цел и невредим. Теперь до конца хода он будет существом 0/6, на котором висит 5 дамагов

Пример Восьмой: Гномья жертва

Исходные данные. Ну и напоследок, как обещалось в том номере, расскажем ситуацию с Ticking Gnomes. Итак. У нас — Ticking Gnomes. Это артефактное существо 3/3, которое облагорожено следующей полезной способностью: за sacrifice (жертвование себя) нанести 1 дамаг существу или игроку. У противника на столе — существо 4/4.

Horseshoe Crab

Ситуация. Существо 4/4 заходит на нас в атаку. Его блокирует Ticking Gnomes.

Что происходит. На Шестой Стадии существа сходятся. В цепочку идут 4 дамага от того существа и три от гномов. Далее, на Седьмой Стадии, гномы жертвуются и наносят один дамаг существу 4/4, после чего оно остается, как следствие, в трех хитах. Далее, на Восьмой Стадии, происходит подсчет взаимоурона. Гномы уже на кладбище, однако существо 4/4 не наносит урона игроку, т.к. уже было ими заблокировано. Далее: оно уже получило один дамаг при жертвовании гномов и теперь получает еще три, непосредственно ими нанесенные и до того лежавшие в цепочке. Суммарно четыре. Видимо, оно умирает.

В следующем номере

На этом можно закончить. В примерах мы не стали вдаваться в обозначение приоритетов — получилось бы слишком длинно и замороченно. Можешь попытаться в каждом случае расставить переходы приоритетов сам, в виде домашнего задания для лучшего понимания прочитанного. Это не так сложно, как может показаться

В следующем номере мы планируем углубиться в исследование способностей карт и эффектов, а также более подробно поговорить о триггерах. Здесь тоже есть масса всего неожиданного и хитроумного, о чем толком нигде нельзя разузнать. Опять же — правила, даже самые подробные, оставляют желать лучшего, так как подчас способны запутать самого дотошного игрока.

А еще, возможно, в следующем номере будет викторина по Magic: The Gathering Конечно же, с призами.

До встречи в июне! ■



Сеты Magic: The Gathering

Название сета	Сокращение	Русское разговорное	Когда появился	Кол-во карт	Бордюр	Обозначение
Alpha	A	Альфа	5 августа 1993	295	Черный	отсутствует
Beta	B	Бета	вскоре после A.	302	Черный	отсутствует
Unlimited	UN, UL	Анлимитед	декабрь 1993	302	Черный	отсутствует
Arabian Nights	AN	Арабские ночи	декабрь 1993	92	Черный	
Antiquities	AQ	Антиквитис	март 1994	100	Черный	
Revised	RV	Трешка	апрель 1994	306	Белый	отсутствует
Legends	LG	Легенды	июнь 1994	310	Черный	
The Dark	DK	Дарк	август 1994	119	Черный	
Fallen Empires	FE	Фоллен Емпайрс	ноябрь 1994	187	Черный	
Fourth Edition	4E	Четверка	апрель 1995	378	Белый	отсутствует
Ice Age	IA	Айс Эйдж	июнь 1995	383	Черный	
Chronicles	CH	Хроники	июль 1995	125	Белый	оригинальные
Renaissance	RE, RN	Ренессанс	—		Черный	оригинальные
Homelands	HL	Хомлэнды	октябрь 1995	140	Черный	
Alliances	AL	Альянс	1996	199	Черный	
Mirage	MR	Мираж	осень 1996	350	Черный	
Visions	VI	Вижнс, Вижоны	февраль 1997	167	Черный	
Fifth Edition	5E	Пятерка	март 1997	429	Белый	отсутствует
Portal	PO	Портал	1997	222	Черный	
Weatherlight	WL	Везер, Везерлайт	июнь 1997	167	Черный	
Tempest	TP	Темпест	октябрь 1997	350	Черный	
Stronghold	SH	Стронгхолд	23 февраля 1998	143	Черный	
Exodus	EX	Экзодус	8 июня 1998	143	Черный	
Portal: Second Age	P2, PO2	Второй Портал	24 июня 1998	165	Черный	
Unglued	UG	Англюд, Англюшка	7 августа 1998	94	Черный	
Urza's Saga	US	Сага	26 сентября 1998	350	Черный	
Anthologies	AT	Антологии	1998	-	Белый	—
Urza's Legacy	UL	Легаси	2 июля 1999	143	Черный	
Urza's Destiny	UD	Дестини	23 июня 1999	143	Черный	
Classic Sixth Edition	6E	Шестерка	2 июля 1999	350	Белый	VI
Portal: Three Kingdoms	P3K	Третий Портал	6 июля 1999	180	Белый	
Starter	—	Стартер	19 июля 1999	173	Белый	
Battle Royal	—	—	1993-1999	—	Белый	—
Mercadian Masques	MM	Маски	25 сентября 1999	350	Черный	
Nemesis	NM, NS	Немезис	14 февраля 2000	143	Черный	

В прошлом номере публиковалась первая из серии статей «Основы профессионализма в Magic: The Gathering», рассказывающая о существующих сетах и о способностях карт. Помимо прочего, была напечатана таблица по сетам, которую ты можешь лицезреть выше. Мы ее перепечатываем и приносим извинения - в том номере значки сетов получились смазанными из-за произошедшего на техническом этапе подготовки номера брака. Искренне надеемся, что в этот раз все будет как надо и нам не придется перепечатывать таблицу в третий раз :).

- Редакция



Здравствуйте, други-читатели!

Просматривала я тут на днях последние номера "Мании", и что-то мне немного грустно стало. О чем мы в последнее время разговоры ведем? О том, что с журналом произошло в январе месяце и как ном это аукнулось. Скучно же, господа! Муссировать тему с "Вавилоном 5", что класть, а что не класть на компакт-диск, какого цвета должны быть подложки в журнале... Все, надоели старые сплетни. С сегодняшнего дня начинаем коллективно придумывать новые, более интересные темы для общения. Ведь нам есть о чем поговорить и помимо обсуждения свежевышедшего номера журнала (хотя спору нет, это тоже нужно и интересно). Кстати, о материалах, которые затронули многих читателей. В прошлом номере была опубликована статья по ролевому движению в России, которая получила массу интересных откликов. В этом номере мы продолжим тему полевых ролевок — некоторые из вас уже прочитали репортаж с "Москона", остальным это только предстоит. Многие узнали о ролевом движении только из нашего журнала и теперь очень хотят на собственной шкуре испытать, что же это такое. Специально для них открою секрет: в ближайшее время мы напишем о том, какие игры намечаются в обозримом будущем и что нужно, чтобы организовать свою собственную игру.

Ну, а теперь приступим к письмам.

Письмо первое

Ребята, вы просто молодцы!

Не слушайте вы тех, кто пишет, что журнал испортился. Лично я покупаю журнал не только ради прохождений игр. Ведь сколько новых интересных рубрик открылось! И напоследок хочу сказать: НЕ БОЙТЕСЬ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ!!!

Pafel

Подход, который нам самим очень близок, — не превращать журнал в сборник прохождений и кодов, а пытаться рассказать о чем-нибудь интересном и неординарном, что так или иначе связано с играми. И мы совершенно не хотим ограничиваться только компьютерными играми (хотя им — безусловный приоритет, это понятно), а потому заявления некоторых недальновидных читателей "хватит писать про MTG или AD&D" вызывают недоумение. Кстати, было бы крайне интересно узнать, являются ли подобные статьи для вас просто занятным развлекательным чтивом или кому-то они действительно помогли найти новое увлечение. А по секрету скажу, что у нас в редакции довольно часто проходят баталии по MTG, разумеется, в свободное от основной работы время. Может, когда-нибудь ради интереса опубликуем колоды, которые у нас в ходу.

Экспериментировать и придумывать новое мы вряд ли перестанем. Ведь журнал должен быть живым и разнообразным, а не статичным, как учебник по физике. Поэтому впереди вас ждет много всего — остаток весны и лето мы скучать не намерены. На предстоящих каникулах в перерывах между отдыхом не забывайте высматривать на прилавках свежий номер "Игромании" — будет несколько оригинальных и обширных материалов. Что именно — пока секрет.

Письмо второе

Здорово, "Игромания"!

Мое имя Демон. Я властелин подземелий и повелитель драконов. Я обладатель артефакта смерти и магистр черной магии. Я призываю вас к ответу. К ответу на мое письмо.

У меня есть несколько предложений. 1. Сделайте постер в журнале. 2. Может, стоит сделать рубрику для начинающих программистов? Туда можно поместить описание программ, примеры для создания собственных программ, а также сайты, где можно найти нужную информацию. 3. Сделайте рубрику для начинающих игроманов. Туда поместите информацию, содержащую советы, с чего лучше начать.

Ну, вот вроде бы и все. Хотелось бы пожелать вам побольше надежных поклонников и долгой жизни. я надеюсь, что мои правнуки будут читать свежие номера "Игромании".

Мое приветствие, о Повелитель Тьмы! Разумеется, мы не могли пройти мимо столь категоричного требования, а потому с удовольствием отвечаем.

Постер — тема старая, до боли знакомая и привычная. Как только появится возможность, мы постер сделаем. Только сейчас мне не об этом поговорить хочется. Вам не кажется, что все, что предлагают сделать в журнале, немного стандартно: диск, постер, сайт... Это есть практически в каждом журнале, и "Мания" отнюдь не скажет нового слова, организовав для своих читателей этот "стандартный набор"; оно как бы важно и будет, но в плане обсуждения уже порядком оскомину набило. И в связи со всем этим у меня к вам такой вопрос: а что еще нового и необычного можно сделать, чтобы читать журнал стало интереснее? Конкурсы, викторины, бесплатные плюшки — это тоже не вариант. Неизменное качество материалов — это норма, а не исключение. Есть ли какой-нибудь бонус, до которого пока никто не додумался, но появление которого сделает "Манию" более привлекательной для вас? "Хитренькая... — скажут многие. — Сама голову ломать не хочет, читателей спрашивает". В том-то и дело, что собственные идеи уже давно бродят в голове, цепляясь за извилины, поэтому хочется их как-то согласовать с тем, что хотели бы вы видеть в журнале. Напишите, может, именно ваша идея покажется нам наиболее привлекательной для воплощения.

А по поводу новых вышеозначенных рубрик могу сказать только одно. Пишите, если эта идея показалась вам привлекательной. Если возникнет необходимость, подобные рубрики появятся незамедлительно.

Письмо третье

Будет ли в вашем журнале описание игры Diablo 2? Да и вообще, выйдет ли она или нет, а то вы писали о выходе так давно, что я уже и забыл про нее.

Андрей

Почти у всех популярных продуктов (я имею в виду игры) есть одна общая не очень хорошая черта. Это искусственное раздувание интереса игровой общественности к выходу последующих частей игры. Заставляя нас ждать выхода игры и постоянно перенося сроки релиза, разработчики пытаются подогреть интерес геймеров, дабы как только игра появится в продаже, ее тут же расхватали. На данный момент известно, что Второй Диабол "почти готов", т. е. имеется работающая бета-версия. Никакой новой информации не появлялось, а потому и писать про Diablo 2 особо нечего. Будем ждать релиза — на сей раз он запланирован на лето. Есть шансы, что действительно летом выйдет и в очередной раз его не перенесут. Как только игра появится — "Мания" тут же об этом напишет. Подробно и всесторонне.

Письмо четвертое

Огромный и Теплый привет с Холодного Севера!

Прежде хочу поблагодарить вас за Ваш журнал, т. к. он самый Крутанский Крутан из всех Крутанов! Правда, "Полезный софт" уже который месяц один и тот же! И КЭТ НА СТРАНИЦАХ МАЛО! :(Катя, неужели ты замочила Даню, который так хорошо тебя изображал на страницах журнала? Он ведь в какой-то мере пророк (сперва он нарисовал Кэт, а потом она появилась в редакции).

Кстати мне нравится идея, предложенная >PRICOL`ом< в номере 12`99: поместить рубрику про Anime & Manga! Все эти Сэйлормуны, Гайверы, Полицейские на танках и пр. мне нравятся не меньше, чем Великая "Игромания".

Я даже батьку приобщил к вашему журналу! Сперва он отмахивался, но потом попросил меня описание какой-то "железки" в "ящике", а я возьми да и сунь ему статейку со словами "На! Читай!". На него произвела впечатление простота изложенного и... пошло, поехало, заработало! Вот пока и все... А еще хочу пожелать вам Удачи и огромных успехов!!!!!!!

BlackDJ

Привет, далекий ямалский читатель! Чрезвычайно приятно получать письма с таких отдаленных концов страны — сразу как-то проникаешься величием и ответственностью возложенной на тебя миссии "ведущей рубрики писем". Сейчас в журнале слишком много всего: и артов, и скринов, чтобы возникала необходимость обвешивать своими изображениями каждую страницу. Да и не нравится мне, что меня, выражаясь дизайнерским языком, как элемент оформления используют. Никому бы не понравилось, я так думаю. Сейчас я серьезно занимаюсь только почтой, вот в ней — Дане простор для художнических изысканий. И достаточно.

А вот с ближайшим родственником ты здорово придумал! Раз он теперь тоже является постоянным читателем журнала, можно быть уверенным, что денег на новый номер ты всегда сможешь достать. Так что если кого-то из читателей родители вдруг не захотят проспонсировать на приобретение очередной "Мании", попробуйте поступить так же, как BlackDJ.

Письмо пятое

Привет, редакция "Игромании" (или просто "Мании"?). Был вечер, "Мания" была почти прочитана, и вот я решил написать вам письмо. Насколько я понимаю, под словом "Вам" я имею в виду Вас, главный редактор. На первой странице (чего бы Вы думали ?) "Мании" сказано, что обратная связь — editor@... Но ведь вроде бы рубрику о письмах отдали Кэт? Почему же тогда не kat@...? Теперь о самом журнале... По-моему, в "Мании" слишком длинные описания. И в них много всего лишнего. Например в №[29] страница 89 не нужна! Те, кому не безразлична описываемая игра, сами разберутся...

Вспомнил я тут ваши старые конкурсы, посвященные разным играм. По-моему, они бессмысленные! Если у кого-нибудь есть данная игра, этот человек, конечно же, ответит на вопросы и получит еще один диск. И зачем ему (ей) столько копий?

Теперь насчет обложки. По-моему, это некрасиво, когда название журнала в каком-то прямоугольнике. Может, лучше печатать название поверх картинки ? Кстати, само слово "Мания" выглядит достойно журнала (то есть круто написано). В журнале совершенно нет статей о железе и ценах на него. Следите за тем, что печатаете. В журнале иногда появляется "диаметрально противоположная" информация. (Например, посмотрите, что написано в №[29] на 10 и 155 странице о росте цен. Конечно, Кэт предупредила, что это ее предположения, но все же...) Вроде бы все...

Bobrik

По поводу е-мейлов все просто. Есть "мыло" главреда, есть мое, есть у каждого автора и редактора. Мы, в принципе, не жадные, а потому довольно охотно делимся друг с другом вашими письмами. Например, если вы написали мне на *kat@igromania.ru* все, что думаете о такой-то статье, то я, скорее всего, перешлю это письмо автору статьи. Или написали вы на e-mail главреда, а он подумал, что это письмо неплохо бы было опубликовать, — значит, пересылает его мне. Так что, по большому счету, не так уж и важно, на какой из адресов вы присылаете свои отзывы: главное, чтобы вы их все-таки присылали. А мы уж тут разберемся, кому и куда их потом переслать.

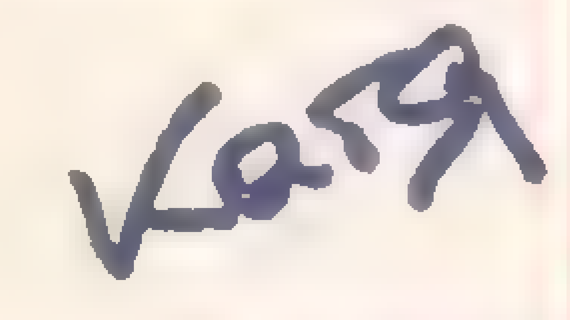
По поводу ненужных страниц позволь с тобой не согласиться. Практика показывает, что одинаковых мнений быть не может, и если тебе эта страница не нужна, то не факт, что для твоего приятеля она не станет самой полезной страницей в номере. А потому нельзя так категорически заявлять: "Уберите! Мне мешает..." Если звезды на небе зажигают, значит, это кому-нибудь нужно, не так ли? То же самое и со статьями. Как только перестанешь считать себя центром мироздания, сразу поймешь, что все, что делается в журнале, приносит пользу. Бесполезных материалов в "Мании" просто нет (открою тайну: они не помещаются, лишнего места нет).

Теперь по поводу конкурсов. Действительно, награждать человека тем, что у него и так есть, несколько бессмысленно, а потому мы от этой идеи отказались, и довольно давно. Но все-таки в подобных призах был свой смысл. Победитель викторины получал в подарок лицензионную коробочную версию игры. А теперь скажи честно: много ли народу могло похвастаться наличием у себя именно легального продукта? Увы, немногие. Страна у нас такая. Так что — смысл был.

Статьи по железу (правда, без указания цен) ты сможешь найти, если внимательно заглянешь в рубрику "Железный цех". Но указывать цены — занятие совершенно бессмысленное: во-первых, из-за того, что цены везде разные, а во-вторых, потому, что этим обычно занимаются совершенно другие издания — различные рекламные газетки и буклетики. Согласись, что у "Мании" немножко другая задача.

Напоследок хотелось бы ответить на обвинение в диаметральной противоположности информации. По поводу повышения/снижения цен никакого противоречия нет: просто есть причина, из которой выведены два следствия. Причина — недавний спад производства. Следствие первое: цены поднялись. Падать не собираются, если производство не будет восстановлено. Следствие второе: промышленники утверждают, что все будет в ажуре и, следовательно, цены упадут в ближайшее время, но аналитики им не верят. Вопрос в том, кто из них окажется прав. Я, как оптимистка, всегда надеюсь на лучшее. MetalMaster, как человек осторожный, считает своим долгом вас предупредить. Так что никакого противоречия даже в помине нет.

На сегодня все, очередной пленум по разбору читательских писем разрешаю считать закрытым. До встречи в конце июня.



kat@igromania.ru

Легко ли быть Кабаном?

Недавно на форуме "Мании" можно было увидеть весьма странные сообщения типа "Кабаны рулят!" или "Во всем виноват Кабан!". Непосвященные даже не догадывались, что речь в них шла не о диких лесных обитателях, а о вполне конкретном Кабане, обосновавшемся в редакции "Мании" под видом дизайнера-верстальщика и в миру скрывающего свою истинную сущность под безобидным именем "Паша".

Прозвище "Кабан" сложилось исторически примерно к пятому-шестому классу школы. Поняв, что противостоять судьбе бессмысленно, Паша смирился и заделался Кабаном окончательно. Метаморфоза имела немало следствий. Например, Кабан полюбил есть липовые почки. Это те самые, которые весной на липах распускаются. Однако в одиночестве обгладывать деревья ему было скучно, и он, одержимый альтруизмом, научил этому вкусному занятию нескольких своих младших приятелей После чего у них сделался понос и родители запретили им с Кабаном водиться.

Вообще говоря, историй, связанных с кабанизмами Кабана, можно привести массу. Он и сам с удовольствием любит их рассказывать. Скажем, как-то раз Кабану довелось попробовать печеной репы. Печеная репа Кабану очень понравилась. Тогда он собрал всех своих друзей и сподвиг их на разбойный налет, целью которого была нелегальная добыча репы на чужих огородах. Налет прошел успешно, и вечером ребята, разведя костер, напекли репы. Однако, испробовав приготовленное лакомство, народ чудом ласты не склеил, так как для неискушенного едока печеная репа являет собой отъявленную гадость омерзительного характера. Зато Кабан остался очень доволен: вся репа досталась ему одному, и он не упустил возможности ее съесть. Отвращение, застывшее на лицах друзей, ему в этом праведном деле никак не мешало.

Шло время. Кабан повзрослел, заматерел и решил, что ему в жизни надо бы заняться чем-нибудь полезным. И он пошел работать курьером. Было это на первом курсе института, причем — в неком солидном издательстве. Днем Паша курьерствовал, а вечерами оставался поиграть в DOOM. И вот однажды, когда в очередной раз внезапно заболел верстальщик, кому-то в голову пришла замечательная идея попросить Кабана заменить его. "Ты Photoshop когда-нибудь видел?" — спросили его. "Нет," — честно признался Кабан. "Ну смотри," — ответили ему и показали, как пользоваться ластиком. Кабан попробовал. И произошло непоправимое: Кабану понравилось! В течение нескольких часов он неистово стирал, стирал и стирал. А потом возжаждал знаний — рамки мастера ластичного ремесла были слишком тесны для неукротимого кабаньего нрава. И так, с течением времени, Кабан из простого курьера эволюционировал в дизайнера-верстальщика. А полгода назад он волею судеб оказался у нас в редакции.

Верстальщик — это человек, который превращает пачку разномастных картинок и набранную в текстовом редакторе статью в то, что вы видите, открывая журнал. А дизайнер — это тот, который не просто это дело превращает, но еще и задается мыслью, как будет выглядеть оформление рубрики, как правильнее решить расстановку картинок на странице и т. п. Многое ли зависит от дизайна? Да как сказать... все! Некрасиво оформленную статью и читать не хочется. И наоборот. Пашка, конечно, не единственный в журнале, кто занимается этим нелегким и почетным ремеслом. Однако его творения всегда отличаются уникальными цветовыми решениями (достаточно посмотреть на цветовые гаммы рубрики Deathmatch, которые он на каждом номере исправно меняет в сторону все более извращенных) и нетрадиционностью в воззрениях на дизайн (как пример, можно взглянуть на рубрику "Хвой березовый" в этом номере). Вообще-то у Кабана идеи бывают двух типов: те, которые оригинальны и которые есть смысл воплощать, и те, которые еще более оригинальны и воплощать их лучше не надо, так как повторится история с репой. То есть Кабан будет в восторге, а у всех остальных при виде получившегося глаза в области лобных долей обоснуются.

Из мира увлечений. Кабан в последнее время подсел на MTG и собрал зеленую колоду (с кабанами, конечно, которые там, правда, лишние, но зато — кабаны!); слушает выцепленную из Star Control 2 и OMF 2097 музыку (редакция уже от нее с ума сходит), а также Therion; играется в Unreal Tournament. А еще — с каждым днем все больше кабанеет. Прямо-таки на глазах.

У команды "Король и шут" есть песенка, в которой звучит фраза, которая, единожды услышанная, с подачи Кая (о нем я еще как-нибудь тоже расскажу) сделалась в редакции общеупотребимой: "Кабан терзал уже безжизненное тело". Правда, наш народец ее малость подредактировал. Стало: "Кабан верстал уже безжизненное тело". Легко ли быть Кабаном? Риторический вопрос. Наверно, если бы Пашка присутствовал рядом со мной в момент написания этих строк, он бы сказал: "Нелегко, но круто!" Или просто бы смолчал. Кто его, Кабана, знает... ■

илл. Даниил Кузьмичев



АРЧИ БАРРЕЛ
ДЕЛО: ОТЕЛЬ ИМПЕРИАЛ
Наш герой - частный сыщик.
Хороший человек, добрый и человеколюбивый.
Есть у него, конечно, отдельные недостатки, но
кто без греха. И если иногда отважный детектив
отпустит сальную шуточку, или оскорбит
или немножко совратит горничную, то мы,
же, простим его. Проведите несколько
вечеров в компании
роскошных красоток,
веселого детектива,
обкурившегося
повара и других
героев.
Графика просто великолепна.
Персонажи характерны и комичны, а женщины столь соблазнительны, что хочется оказаться с той стороны монитора.
Игра эта не для всех.
Но если Вы не боитесь оскорбить свою нравственность, то, наверняка, получите огромное удовольствие.
Игра полна юмора и эротики:
Вы вдоволь посмеетесь, а пикантнейшие сцены и ситуации заставят побурлить кровь. В конце концов, это просто хороший квест.
Руссобит-М
©2000 «Руссобит-М»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 965-05-20
факс: (095) 965-06-01
e-mail: russobit-m@rosmail.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



По итогам "Анкеты 2000"

в январском номере "Игромании"

Мне всегда хотелось знать, как ты выглядишь. Ты ведь такой разный! У тебя могут быть совершенно неожиданные вкусы, пожелания, стремления. Это видно и по письмам, которые ты пишешь. А потому всякий раз, когда мы проводили опросы через журнал, я с нетерпением ждала твоих анкет. Ведь это единственный для меня шанс узнать тебя немного лучше. В этом году ты порадовал меня: я получила очень много писем. Это было здорово!

Пришедших анкет оказалось настолько много, что ребята, занимавшиеся сведением анкетных данных воедино, оказались не в состоянии справиться с потоком и сразу все обработать. Именно по этой причине мы и подводим итоги так поздно — раньше никак не получалось.

Дальше я расскажу тебе, какие ответы ты присылал по анкете. А также назову имена победителей нашей лотереи, которые получат обещанные коробки с играми. Читай, и пусть твое имя окажется в числе победителей!

Катя
kat@igromania.ru

Функция первая

Идентификация

Как выяснилось, среди наших читателей преобладают представители мужского пола, что, впрочем, неудивительно. Но девушки тоже встречаются, и немало. Средний возраст — от 15 до 22 лет. Самому юному читателю "Игромании" исполнилось 8 лет, а самому взрослому — 62 (он написал, что сначала покупал журнал для внука, но очень скоро сам начал с удовольствием его читать). Большинство читателей — учащиеся, преимущественно студенты.



Постоянный выход в Интернет доступен немногим читателям, у большинства он появляется эпизодически — через клубы или от друзей.

Музыкальные пристрастия — самые разнообразные, хотя чаще всего в анкетах упоминалась поп-музыка и рейв. Впрочем, многие читатели не стали отмечать конкретные направления, а просто внизу приписали: "слушаю любую хорошую музыку". Это правильно — зачем себя ограничивать? Что же касается тусовок, клубов и другие шумных развлечений, то большинство наших читателей посещает их по настроению. Явных фанатов и противников подобного времяпрепровождения замечено не было.

Как выяснилось, в основном "Игроманию" покупают ради прохождений и практической информации, а также из-за интересных материалов. При этом многие читатели зачастую покупают еще несколько игровых журналов, чтобы иметь более точное представление об играх. Также анкета показала, что большинство предпочитает покупать журнал вместе с компакт-диском — "уж больно на нем много всего интересного!".



Функция вторая

Изменения

Большинство читателей "Игромании" одобрили изменения, произошедшие в журнале, хотя и отметили, что "это было очень неожиданно". Наиболее понравившиеся рубрики: "Матрица" (любимые народом прохождения и руководства), "КОДекс" (куда же без них!), "Rulezz&Suxx" (весьма полезное начинание, которое позволяет ориентироваться в мире игр), "Горячая линия" (коротко и по существу), "Линия отрыва" (спасибо, мне было очень приятно :)), "Мозговой штурм" (викторины и кроссворды — это здорово) и "Бункер" (много полезной информации).

Но не будем хвастаться — некоторые начинания не прижились или заработали не очень высокую оценку. Например, "Политически-некорректная рубрика", "Клубная жизнь"; незамеченным поначалу прошел "Шабаш мародеров", позже эволюционировавший в "Геймнет"... Что-то мы убрали, что-то переделали и доработали. Насколько у нас это получилось — судить вам.

Новый дизайн понравился почти всем, хотя поначалу показался "слишком ярким и непонятным". Впрочем, дизайнеры не успокоились и продолжают радовать нас своими идеями и новыми разра-



ботками. Жаль немного, что анкета была напечатана за месяц до того, как "Игромания" поменяла логотип — мы так и не успели узнать мнение большинства читателей. Впрочем, судя по письмам, новый логотип прижился лучше старого — хорошо вписывается в изменившийся стиль журнала.

Функция третья

Пожелания

Все просьбы и пожелания, которые были высказаны в читательских письмах, так или иначе касались одного: больше практической информации! Коды, прохождения, анонсы и описания новых игр, советы по железу; на компакте — больше демок, патчей и утилит — вот примерный перечень самых основных требований. Что ж, это полностью соответствуют тому курсу, который мы избрали. Другие пожелания (как, например, сделать постер к журналу) будут выполняться по мере появления соответствующих возможностей.

Могу порадовать тех, кто просил, чтобы в "Игромании" печаталось больше всяких викторин и кроссвордов. Они будут в больших количествах и каждый месяц. Это направление постепенно раскручивается. Многие будут с призами, а некоторые просто так — для собственного удовольствия. Уже в этом номере вас ждет интереснейший конкурс по "Третьим Героям", в следующем — тоже намечается кое-что интересное... скучать не придется!

Функция четвертая

Призы

И, наконец, победители нашей викторины (определялись в случайном порядке). Всем уже отправлены призы — последний номер журнала и лицензионные коробочные версии игр. Первые пятеро ниженазванных станут счастливыми обладотелями Tiberian Sun. Далее, соответственно, распределятся Quake 3: Arena, Need for Speed: High Stakes и Planescape: Torment. От души поздравляем!

Илья Зиновский	**Новосибирск**	**Александр Калинин**	**Самара**
Игорь Муравьев	**Москва**	**Серж Поддубный**	**Москва**
Вячеслав Артемьев	**Москва**	**Василий Юрьев**	**Москва**
Антон Дольницкий	**Киев**	**Валентин Сапронов**	**Томск**
Александр Заренко	**С-Пб**	**Георгий Саркадзе**	**Казань**
Петр Кардинцев	**Москва**	**Алексей Головинов**	**Новосибирск**
Владимир Ринко	**Калуга**	**Артем Нерьян**	**Сочи**
Ярослав Бесстрашный	**Москва**	**Дмитрий Сапожников**	**Тольятти**
Вадим Никоненко	**С-Пб**	**Людмила Кубинцева**	**Рязань**
Юлия Иванова	**Владимир**	**Борис Федоров**	**Звенигород**





Забрали интернетчика в армию. На границе служить. Стоит он на посту. Вдруг —шаги.

— Пароль!!! — тишина.

— Пароль!!!! — тишина.

Программер снимает с плеча автомат... Короткая очередь...

— User Anonymous Access Denied.



— Алло, кто у телефона?

— Билл Гейтс.

— О, не узнал, богатым будешь.



Интернетчик несколько дней не мог вызвать на Аську своего друга. На e-mail он тоже не отвечал. И-нетчик решил попробовать последнее средство и позвонил по телефону:

— Вася дома?

— Вася умер.

"Server maybe down," — подумал И-нетчик.



Настоящие программисты считают, что...

— в 1 км — 1024 м;

— в сутках 24 часа или 3 байта;

— в результате перехода от 16 битовых приложений к 32 битовым объем "Войны и мира" не удвоится;

— "на порядок" — это в два раза;

— А.Битов тоже пишет программы;

— БМП — не боевая машина пехоты, а битмэп в Виндах;

— Reset — не кнопка, а горькая необходимость;

— метод кнута и пряника — алгоритм, описанный в известной монографии Кнута и позднее модифицированный Пряником;

— Мистер X — это журнал для поклонников X Windows;

— SS10 — это не ракета, а рабочая станция;

— общество "Память" SIMM'ами не торгует;

— популярность программы обратно пропорциональна количеству имеющихся в ней функций;

— программа закончена, когда клиент расплатился;

— настоящие программы никогда не пишутся за деньги.



Как программист ловит льва в пустыне.

Перегораживает пустыню забором пополам;

/* Лев находится в одной из */

/* получившихся половин */

While (Лев не пойман)

Перегораживаем часть, содержащую льва, забором пополам.



Приходит программер вечером домой весь в крови и без руки. :-(

Жена спрашивает:

— Что случилось, дорогой??!

Программер:

— Да так... в кулер засосало...



Директор вызвал к себе нескольких сотрудников фирмы и обращается к ним:

— Вы требуете, чтобы вам повысили зарплату. Администрация фирмы считает, что этого делать не следует. Разрешить этот спор я поручил нашему компьютеру. Если он ответит, что вы правы, я повышу вам зарплату за счет зарплаты программиста.



Программист ставит себе на тумбочку перед сном два стакана. Один с водой — на случай, если захочет ночью пить. А второй пустой — на случай, если не захочет.



Долгое время существовала гипотеза, что если миллион обезьян посадить за пишущие машинки, то по теории вероятности через некоторое время они напечатают "Войну и мир".

Теперь, с развитием Интернета, мы знаем, что это не так...



— Сколько работников MicroSoft нужно, чтобы завинтить лампочку?

— Ни одного. Темнота будет объявлена новым стандартом.



Один новый русский втолковывает другому по телефону, как фоновый экран монитора в малиновый цвет покрасить:

— ...А теперь жми "ОК".

— Нажал. Слушай, тут предлагают перегрузиться. Соглашаться?

— Не сразу. А то какой же ты авторитет!



Помер Билл Гейтс. Попал он на тот свет, а там только что закончилась Великая Автоматизация и вместо Петра с ключами стоит компьютер с ОС Windows. На мониторе диалоговое окно с сообщением: "Билл! За твои заслуги перед человечеством Бог предоставляет тебе самому выбрать между раем и адом". Под сообщением три кнопки: Yes, No и Cancel.



Звонок в Майкрософт: "Билл Гейтса позовите."

— Билл Гейтс умер...

Вешают трубку.

Через пару минут опять звонок: "Билл Гейтса позовите."

— Сказано же: Билл Гейтс умер...

Опять вешают трубку.

Еще через пару минут : "Билл Гейтса позовите."

— Да умер Билл Гейтс, умер, УМЕР БИЛЛ ГЕЙТС.

— Аааах. Век бы это слушал...

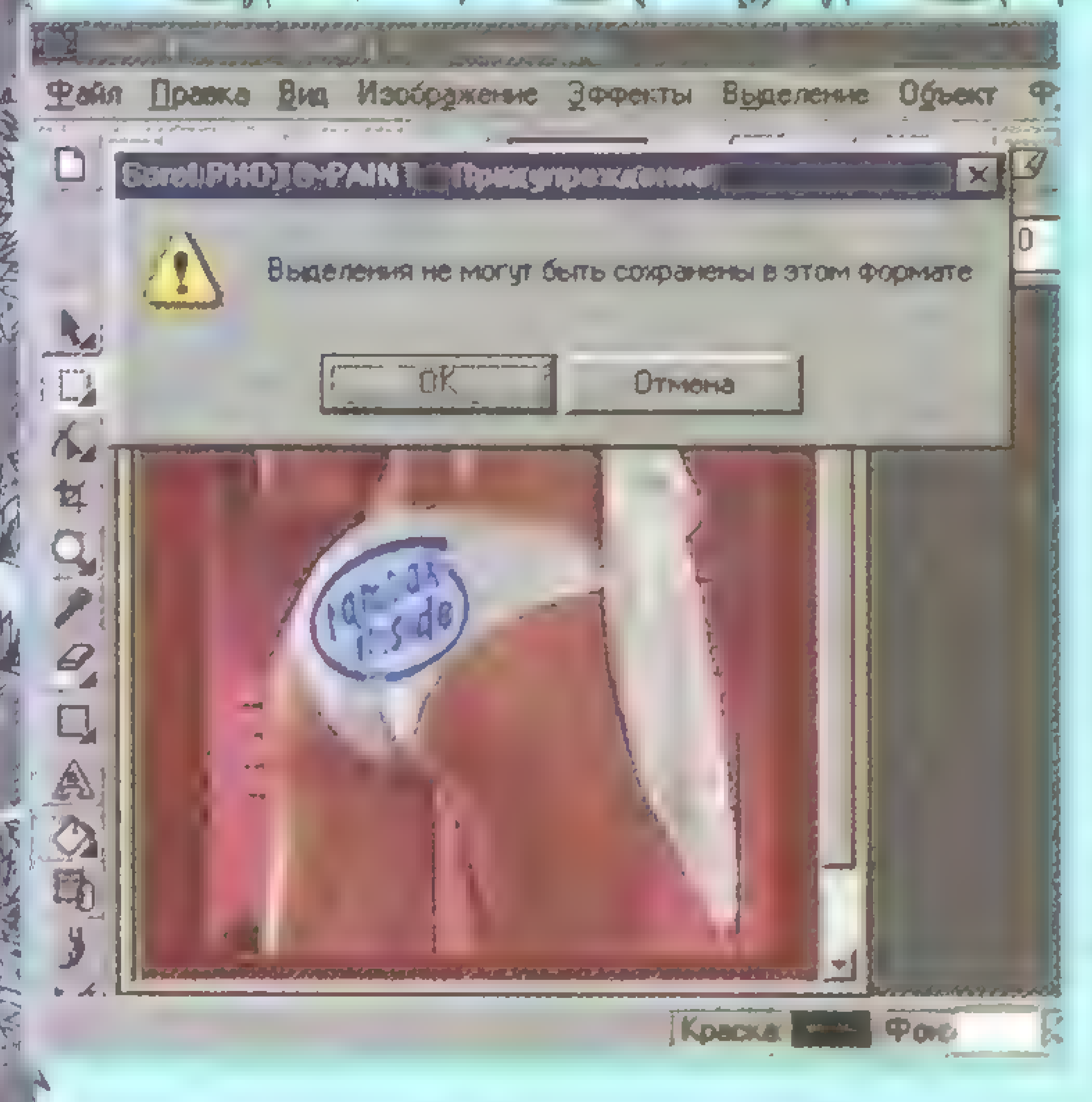


Остап знал 512 относительно честных способов завесить Windows.



Да, сэр, не нужно подклеивать курсор скотчем — во-первых, он приделан изнутри, и во-вторых, его все равно придется каждый раз искать заново.

Нет, сэр, сделать много курсоров невозможно, легче нарисовать их отдельно, на бумажке. Нет, подклеить курсор изнутри не лучший выход — вы



либо сломаете консервный нож, либо лишитесь гарантии, поверьте мне.

Нет, сэр, буква "R" не сломалась, это просто "Р", а "R" на полдюжины клавиш левее, как написано в инструкции.

Сэр, не стоит выключать компьютер после нажатия каждой клавиши — вы сломаете двухдолларовый выключатель раньше, чем сэкономите электричества на десять центов

Кстати, вовсе не нужно ставить блюдечко с молоком для мыши, даже если молока утром не оказывается.

Нет, сэр, нажать 10 клавиш по одному разу не одно и то же, что нажать одну 10 раз, или даже 100 раз, черт вас возьми!



Советы для программиста:

Можешь не писать программы — не пиши!

Длина популярной программы прямо пропорциональна квадрату ее версии, умноженной на десять.

Программирование — новейший метод убивания времени, свободного от секса, за счет государства.

Самый надежный носитель информации — бумага.

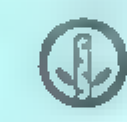
Самый надежный компилятор — трансформатор.

Телевизор — полудуплексный аналоговый компьютер с вычислительными функциями, ограниченными компиляцией на семействе простейших грамматик.



Однажды молодой сисадмин, открыв свой почтовый ящик, нашел там повестку в райвоенкомат.

— Опять этот чертов спам, — прорычал он, нервно разрывая повестку в клочья.



Не будь, чем диски форматируют.



К борьбе за чтение чужих дисков — будьте готовы!



Во что ты все время играешь — пробел до пола продавил!



...Ну! И кто открывал бутылку о кнопку "F8"?!

"Вредные советы интернетчику"

Юрий Нестеренко
http://yun.complife.net

Если ты решил, что надо
Подключаться к Интернету,
Ты в провайдерские фирмы
Обращаться не спеши.
Ты же им не новый русский,
Чтоб платить за доступ деньги?!
Настоящий кульный хакер
Поступает только так:
Заходи на ББС'ки,
Оставляя там посланье —
"Где мне взять И-нет халявный,
И желательно анлим?"
И тебе пришлют немедля
Десять тысяч телефонов,
Чтоб ты мог с удобством выбрать.
Ну а если не пришлют —
Есть проверенное средство:
Это Крякер Интернета.
Попроси его все там же
И немедля запусти.
Если вдруг на антресолях
Обнаружил ты XT-шку
И теперь ее желаешь
Очень выгодно продать —
Разошли ее рекламу
Адресов на триста разом;
Сразу все тебе ответят,
Твой провайдер в том числе.
Если ты всерьез задумал
В Интернете делать бизнес,
Заведи страничку с текстом
(Не забудь про жирный шрифт):
"Если мне пришлете денег,
Я на вас поставлю ссылку,
Если денег будет много,
Даже баннер покажу!"
Если ты письмо отправил
Персонально Биллу Гейтсу
И прошла уже неделя,
А ответа — нет как нет,
Знай: виной всему провайдер!
Компенсацию потребуй:
За некачественный сервис
Он обязан отвечать!
Не читай ни разу в жизни
Корифеев web-дизайна:
Разве ж могут конкуренту
Они дать благой совет?
Не учись на их примерах,
Козырь твой — оригинальность:
Красный цвет на рыжем фоне
Не использовал никто!
Если хочешь раскрутиться,
Стать известным в Интернете,
Это сделать очень просто:
Заходи на Rambler's Top;
Отыщи там в верхних строчках
Двадцать популярных сайтов,
Изо всех разделов оных
Для тебя важней guestbook.
Ты пиши туда побольше,
Выражайся нецензурно,
Объясни владельцу сайта,
Что он ламер и козел,
Что дизайн его — параша,
Посетители — дебилы,
А в конце, конечно, крупно
Укажи свой URL.
Если Экслер, или LLeo,
Или Юрий Нестеренко
Написал рассказ прикольный —
Имя автора сотри,
Замени своим и сразу
Шли рассказ во все рассылки —
Автор будет рад безмерно,
Что понравился рассказ ■

КОНКУРС

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ "ГЕРОЕВ"

проводится журналом "Игромания" при поддержке компании "Бука"

"Герои меча и магии" уже давно сделались неотъемлемой частью жизни каждого из нас. Это название говорит о многом всякому, кто мало-мальски знаком с компьютерными играми. "Скажи, во что ты играешь?" Почти сто процентов, что любой, помимо десятков самых разнообразных представителей самых разнообразных жанров, назовет также и "Героев". Это — само собой разумеющееся. Они единственные в своем роде. Они — прижизненный культ, который не может быть поколеблен никакой другой подобной игрой.

Идея организовать в "Мании" конкурс по созданию сценариев (карт) для "Героев" зрела в редакции уже давно. Но не хотелось спешить. Ведь для того, чтобы суметь реализовать по-настоящему интересную карту, сначала надо не только полностью пройти игру, но и изучить ее во всех тонкостях, начать чувствовать и понимать ее. На одном лишь энтузиазме ничего путного не сделать, требуется знание.

Через некоторое время после появления "Героев" был анонсирован Armageddon's Blade, и опять же появился смысл не спешить. Потом стало известно, что делается второй адд-он, зовущийся Shadow of Death (сейчас он локализован компанией "Бука" как "Дыхание смерти").

Что мы имеем на сегодняшний день? Третьего адд-она пока не предвидится — цикл завершен. Четвертые "Герои", которых обещают сделать трехмерными и вообще совершенно уникальными и потрясающими, появятся еще очень и очень не скоро. А значит, можно приступать к делу.

Как принять участие в конкурсе?

Сесть за компьютер, запустить редактор (он входит в стандартную поставку игры) и создать свой сценарий. Последний может быть сделан на основе одних только "Героев меча и магии" без использования каких-либо элементов из адд-онов. Однако более интересным вариантом нам представляется создание сценария с привлечением Armageddon's Blade или (и) Shadow of Death. Готовый сценарий надо высылать на *editor@igromania.ru*.

Призы и награды

На призовые места могут рассчитывать лучшие пять сценариев. Принцип отбора — по интересности (естественно!), оригинальности и качеству проработки.

Пятое и четвертое места

Лицензионные коробочные версии "Герои Меча и Магии 3: Дыхание Смерти"

Третье, второе и первое места

Лицензионные коробочные версии "Герои Меча и Магии 3: Дыхание Смерти" и "Меч и Магия 8: Эпоха Разрушителя".



И самое главное! Победитель (Гран-При) получает в награду

МОНИТОР LG Flatron 775FT!



Плюс к тому, присланные сценарии будут выкладываться на наш компакт-диск, так что, независимо от того, удастся ли тебе занять призовое место, твой скромный труд смогут оценить все читатели журнала.

Условия

1. Конкурс начнется с момента появления этого номера "Мании" в продаже и продлится до **15 июля**. Сценарии, присланные позже, мы впоследствии с удовольствием представим всеобщему вниманию на компакт-диске, но в розыгрыше призов они участвовать не будут. Подведение итогов состоится в **восьмом номере "Игромании"**.

По мере поступления сценарии будут помещаться на компакт-диск. Возможно, первые сценарии можно будет посмотреть уже на компакте следующего, шестого номера.

2. В конкурсе участвуют карты любого размера без ограничений, однако предпочтение отдается форматам Medium и Large как самым оптимальным. Делать огроменные XL с забитыми под завязку подземельями нежелательно, т.к., во-первых, очень сложно реализовать настолько большой сценарий на должном уровне, а во-вторых, мы не ручаемся, что нам хватит времени этаких мастодонтов протестировать.

3. Если кто хочет, можно делать многопользовательские сценарии, в том числе и кооперативные под совместное прохождение. А вот компании не стройте — это именно конкурс отдельных сценариев. Если кто пришлет, на компакт положим, но это будет вне конкурса.

4. Сценарий должен без всяких проблем проходить проверку опцией "Validate Map". Плюс в "Map Specifications" должно присутствовать все необходимое, включая общее описание.

5. Не надо использовать в сценарии никаких других языков, кроме английского. Иначе могут возникнуть сбои. Если не владеешь английским в совершенстве, ничего страшного — главное, чтобы ты мог донести свои основные идеи до играющего.

6. Высылая письмо со сценарием на *editor@igromania.ru*, не забудь предста-

виться и указать, как с тобой связаться в дальнейшем, если окажешься в числе победителей.

7. И последнее. В письме попытайся в общих чертах обрисовать, какова изюминка твоего сценария, его основная идея. Это необходимо для жюри. Каким образом это писать — посмотри в примере по Gladiator Island Impossibilia.

Кто будет оценивать

Сейчас в редакции активно тренируется, набираясь сил, ума, а также белков и витаминов, команда людей, которым предстоит отыгрывать все присланные читателями сценарии. Эти люди имеют за спиной опыт боев во всех трех частях "Героев" со всеми известными адд-онами, неплохо разбираются в том, как создавать авторские сценарии и даже компании. Так что уровень оценки читательских сценариев будет довольно высоким — чтобы завоевать расположение жюри, тебе придется приложить немалые усилия.

Gladiator Island Impossibilia

Дабы заложить первый кирпич в фундамент конкурса, четверо наиболее "героических" сотрудников редакции, включая главреда и даже Катьку, собрались и изготовили собственный сценарий, который мы выкладываем сейчас на компакт-диск. Можешь посмотреть и оценить. Критические соображения приветствуются по адресам *kat@igromania.ru* и *editor@igromania.ru*.

Сценарий Gladiator Island Impossibilia сделан в формате Medium для Shadow of Death (то бишь на основе "Третьих Героев" и обоих адд-онов) и представляет собой достаточно сложную многоходовку, рассчитанную в первую очередь на бывалых игроков. В силу особенностей сценария проходить его имеет смысл только на уровнях сложности Expert либо Impossible. Надеемся, он тебе понравится и послужит хорошей отправной точкой в творческой деятельности.

Основная идея сценария. На поверхности расположены четыре острова, между которыми практически нет связи. Центральный называется Гладиаторским, и он является единственным местом, где есть шахты, производящие sulfur, crystal, mercury и gems. На него ведут однонаправленные телепортеры с двух других островов, на которых расположены замки людей и визардов. Им суждено столкнуться первыми: нуждаясь в иных ресурсах, нежели дерево с камнем, они десантируют своих героев, которые, не имея возможности избежать встречи друг сдругом, сталкиваются на Гладиаторском острове лоб в лоб. Впрочем, вариант есть: с острова идут два хода под землю. Их надо "раскупорить" — открыть зеленые барьеры. Однако там уже поджидает третий противник — демониаки, экипированные тысячами фамильяров, магогов, трехголовых собачек и двурогих демонов. Они не столь сильны, сколь многочисленны. Демониаки держат Подземный Тракт, соединяющий под землей острова людей и визардов и являющийся единственной возможностью для их героев пробить обратный путь домой. А еще под землей есть дальние ходы, уходящие в глубину, где можно встретить массу неожиданного, а заодно и поискать Грааль. Таким образом, разворачивается битва трех сил... которая продолжается недолго. Так как в некий момент X в игру вступает четвертая и последняя сила. Тоже демониаки. Но эти уже идут с сотнями ифритов и высших дьяволов. Выживет только тот, кто успел подготовиться к их приходу, а главное, тот, кто окажется хитрее всех. Цель игры — захватить замок Shazor, принадлежащий демониакам четвертой силы. А играем мы, конечно же, за людей.

Ждем твоих сценариев. Успеха!



Кроссворд по Heroes of Might and Magic III

Кроссворд составлен по оригинальным английским версиям игр Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia и адд-онам Armageddon's Blade и Shadow of Death. Чтобы решить Кроссворд, тебе потребуются не только знания, но и смекалка.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Антистенка. **7.** Тут были туристы. **10.** В постройке некоторых сооружений оно даже не используется. **12.** А еще кавалерии нужны лошади. **13.** Здесь плодятся наемники (одно из слов). **14.** Дыхни магией. **15.** Птичка-Громовержец. **16.** Разновидность дракона. **17.** Заначка с халявным героем. **18.** Спеллоповышалка: первое слово. **20.** Она же, второе слово. **22.** Отсюда вылезают василиски. **23.** Осадное бегство (одно из слов). **24.** Спец по ифритам, да и сам **27.** Шпионские зеньки (одно из слов). **29.** Ан-

тимагическое умение. **31.** Его кастуют огры. **36.** Учитесь плавать. **38.** Обираловка. **39.** Зверь-скульптор. **41.** Общее название для самых крутых артефактов. **43.** То, что кончается у лучников. **45.** Заклинание ада. **48.** Мужик. Конь. Пустыня. **49.** То, по чему геройские лошадки резвее всего бегают. **50.** Колыбель косы и мотыги. **51.** Умение тырить чужие заклинания (одно из слов). **52.** Стрекозлятник (одно из слов). **54.** Вполторы воды (артефакт; одно из слов). **55.** Прибежище пацифистов. **56.** Их бывает пять базовых разновидностей. **57.** Обдистрофление. **58.** Гоблин, но не гоблин.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Хочу все знать!!! **2.** Безглазый, а все туда же лезет. **3.** Обитель ребят из тридцать четвертого пункта. **4.** Кинуть пальцы (заклинание). **5.** Лифт (одно из слов). **6.** Быстрее возвращайте мне ману! **7.** Стены с башней и приростом. **8.** Жестоко обвалить грязью. **9.** Кто такая Игнисса? **11.** Плюс двенадцать в защите, когда нас штурмуют (одно из слов). **13.** Здесь пускают зомбей на колбасу. **19.** А здесь в этом (п.13) тренируются. **21.** Владыка КПП (одно из слов). **25.** Разновидность дракона. **26.** Идиот наоборот. **28.** Лучникам — врукопашную! **30.** Во дворе стоит статуя. **31.** Наверно, там воняет грязными портянками. **32.** Скелетные раскопки (одно из слов). **33.** Много маны. **34.** Лучник. **35.** Ангелическая магия. **37.** Резко скакануть через поле боя. **40.** Заклинание пятого уровня. **42.** Все базовые скиллы на +1 (артефакт; одно из слов). **44.** Большая склизкая многобойка. **46.** Разновидность дракона. **47.** Там прирастают небесные юнцы и такие же деды (одно из слов). **53.** Удачи не будет (артефакт; одно из слов).

КОММЕНТАРИЙ:

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. **2.** Ответы на Кроссворд будут опубликованы в следующем номере. **3.** Кроссворд составил ***DeD-21*** (*editor@igromania.ru*) при участии ***Геймера***. ■

Ответы на Кроссворд "Ретро" в "Игромании" № 03 (30) '2000

По горизонтали: **1.** President. **5.** Creatures. **9.** Alliance. **10.** Kingdoms. **12.** Arkania. **14.** Ionos. **16.** Ecoquest. **18.** Outpost. **19.** MechCommander. **25.** Creature. **26.** Hasbro. **28.** MOO. **29.** MUD. **30.** Wing. **31.** Ultima. **33.** Lines. **35.** Nam. **36.** Doc. **38.** Kyrandia. **39.** MadSpace. **41.** Simulator. **42.** Warhammer.

По вертикали: **1.** Privateer. **2.** Island. **3.** EGA. **4.** TOCA. **6.** Rings. **7.** Two. **8.** Syndicate. **9.** Arkanoid. **11.** Syndrome. **13.** Arts. **14.** SWAT. **15.** World. **17.** Tech. **19.** Moto. **20.** Core. **21.** Mutant. **22.** RGB. **23.** Deadlock. **24.** Comanche. **25.** Commandos. **26.** House. **27.** Commander. **30.** Warrior. **32.** Indiana. **34.** Skynet. **37.** Lore. **40.** DMA.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-7
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	№3'00
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT-FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FINAL FANTASY VIII	№3'00
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER	№3'00
MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER	№4'00
MIGHT& MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
NOX	№3'00
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PLANESCAPE TORMENT	№2'00
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUAKE III: ARENA	№2'00
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SIMS, THE	№3'00
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOMB RAIDER III	№4'99; ЛКИ-4
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
UNREAL TOURNAMENT	№2'00
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
URBAN CHAOS	№2'00
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА	№2'00
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

Цены указаны без учета стоимости доставки!



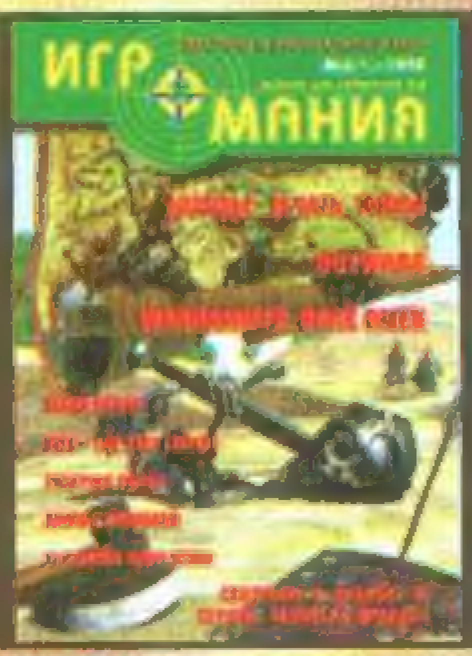
1 `97 – 5 р.



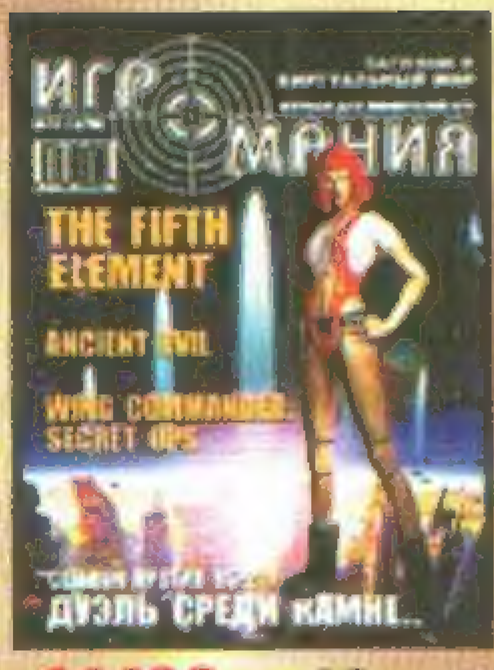
3 `97 – 5 р.



5 `98 – 10 р.



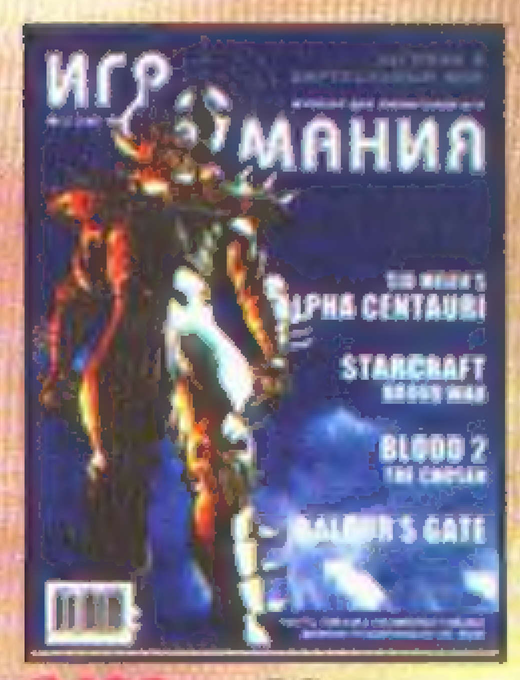
6 `98 – 10 р.



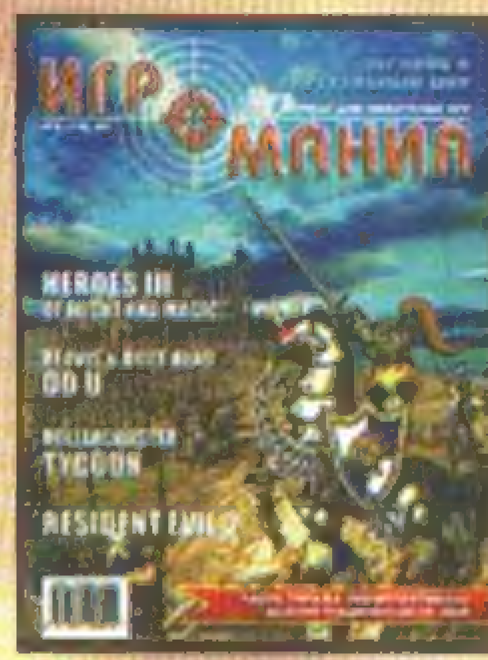
11 `98 – 10 р.



12 `98 – 10 р.



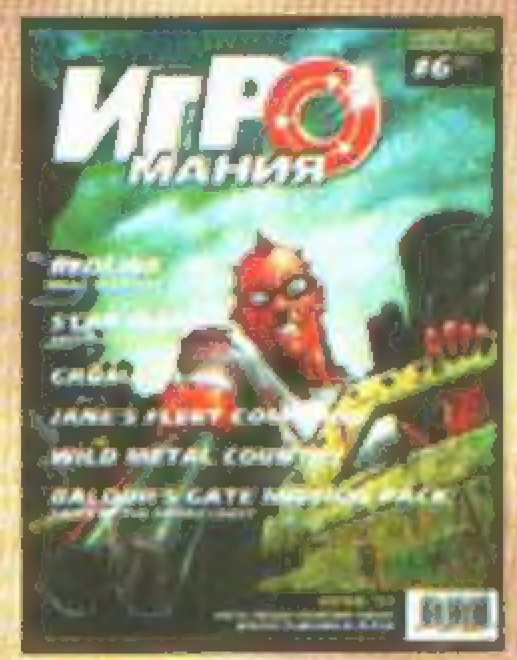
3 `99 – 20 р.
с CD–ROM – 32 р



4 `99 – 20 р.



5 `99 – 20 р.
с CD–ROM – 32 р



6 `99 – 20 р.
с CD–ROM – 32 р



7 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



8 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



9 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



10 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



11 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р



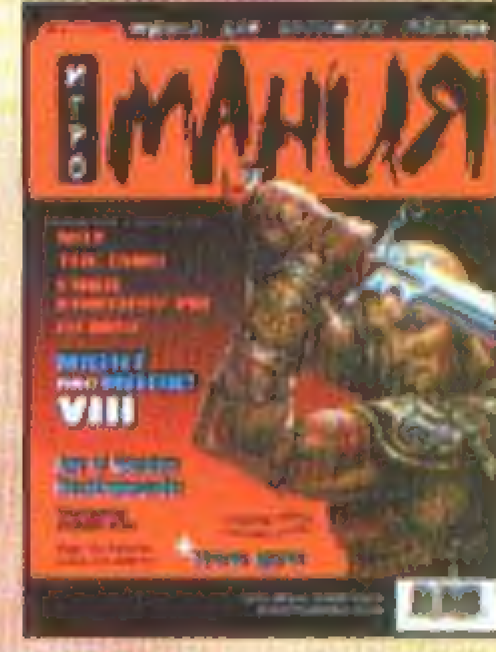
12 `99 – 30 р.



1 2000 – 35 р.



2 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



3 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



4 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



Выпуск №7 – 45 р.



«Место действия: «Вавилон–5» – 40 р.

Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции
(в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 274-9618** или **274-9619, 274-9619** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.**

Или электронной почтой: **kolo@igromania.ru**. Стоимость пересылки около **30 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.